

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DIVADELNÍ FAKULTA**

Bakalářský program
Scénografie alternativního a loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Hračka v divadle – objekt, loutka nebo hudební nástroj

Anna Romanova

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Procházka

Oponent práce: MgA. Robert Smolík

Datum obhajoby: červen 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
THEATRE FACULTY

Bachelor's programme
Stage design for alternative and puppet theatre

BACHELOR'S THESIS

Toy in theatre – object, puppet or musical instrument

Anna Romanova

Supervisor of thesis: Mgr. Tomáš Procházka

Reviewer: MgA. Robert Smolík

Date of defense: June 2020

Degree granted: BcA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Hračka v divadle – objekt, loutka nebo hudební nástroj

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Bakalářská práce je věnována *fenoménu hračky* v současném alternativním divadle a experimentální hudbě. Hračka se tady považuje nikoli za rekvizitu, ale za *rovnocenný prvek v inscenaci*. Práce se soustřeďuje na tři možnosti existence hraček na jevišti, které jsou v současném divadle nejrozšířenější – *hračka jako objekt, jako loutka a jako hudební nástroj*. Teoretická část vymezuje pojem hračky jako široký rozsah předmětů, rozebírá inscenace, ve kterých se hračky používají různorodými způsoby, a projednává jejich *významotvornost* v souvislosti k daným kontextům. Praktická část reflektuje využití hraček v osobních projektech a popisuje atypické situace, kde se význam a role hračky přepíná mezi objektem, loutkou a hudebním nástrojem.

Klíčová slova: Divadlo objektu, hračka, subjekt, ready-made, vizuální dramaturgie, zvukové umění, loutka, hra, postmodernizmus

Abstract

This bachelor thesis is concerned with the *phenomenon of toy* in contemporary alternative theater and experimental music. The toy is considered here not as props, but as *an equal element* in theater performance. The work focuses on three possibilities of toys existence on stage, which are the most widespread in contemporary theater: *a toy as an object, as a puppet and as a musical instrument*. The theoretic part defines the concept of a toy as a wide range of subjects, reviews performances, where toys are used in various ways, and analyzes its *ability to create different meanings* in relation to given contexts. The practical part reflects the use of toys in personal projects and describes atypical situations where the meaning and role of the toy switches between object, puppet and musical instrument.

Key words: theater of objects, toy, subject, ready-made, visual dramaturgy, sound art, puppet, game, postmodernism

OBSAH

Úvod.....	10
1. Hračka: od rituálu k divadlu	11
1.1. Nejstarší hry a hračky	11
1.2. Pojem hračky	13
1.3. Encyklopedie her a hraček jako inspirace. „Piškanderdulá“	13
1.4. Modernistická hračka jako inspirace. „O beránkovi, který spadl z nebe“	16
2. Hračka jako loutka.....	18
2.1. Postmodernistické hry. Buchty a loutky.	18
2.2. Ready-made pro děti. „Hodina moudrých slonů“.	20
2.3. Hračka ve sboru. „Hymna k lásce“	21
3. Hračka jako objekt.....	23
3.1. Definice divadla objektů	23
3.2. Filmová řeč v divadle objektů. Agnès Limbos.	23
3.3. Hračky v „univerzální historii“. David Espinoza.	25
3.4. Vojáčci. Ariel Doron, „Soldiers & Sluts“	27
3.5. Hračka a tělo. Livsmedlet Theatre, „Invisible Lands“	29
3.6. Železnice a komunikace. Rimini Protokoll, „Mnemopark“	30
3.7. Hračka jako paměť. Handa Gote, „Trains“	32
4. Hračka jako hudební nástroj.....	34
4.1. Hračka-klavír.....	34
4.2. Nástroj jako hra. Małe Instrumenty.	35
4.3. Interference hraček. Asuna Araši.....	36

4.4. Gumové hračky. Ondřej Adámek.....	37
4.5. Univerzální použití hračky. Petr Nikl.	39
5. Praktická část.....	42
5.1. Apokalyptický cirkus. „Thank you ☺ Spasibo“.....	42
5.2. Náhoda jako metoda. „36 dramatických situací“.....	44
5.3. Současný betlém. „Byl jeden domeček“.....	45
5.4. „Divadlo introvertů nebo nevím“.....	47
5.5. Sada dřevěných předmětů bez názvu. „Svátek nosorožce / Homo Ludens“...	49
Závěr	53
Slovník	54
Soupis citací použitých pramenů a literatury	55

Seznam příloh

Příloha č. 1. „Svátek nosorožce / Homo Ludens“, fotodokumentace z projektu.

Úvod

Ve své práci zkoumám fenomén hračky v současném alternativním divadle a experimentální hudbě. Na příkladech současných inscenací a mých divadelních projektů zkoumám rozdíl mezi hračkou jako loutkou, hračkou jako objektem či hračkou jako hudebním nástrojem, kterou vymezují jako samostatnou kategorii. Významná část současných loutkových a objektových inscenací souvisí s vizuálním divadlem, kde hraje ústřední roli vizuální drama. Předmět zde není součástí scénografie, není atributem, ale plnohodnotným účastníkem hry na stejné úrovni jako performer. Většina mé práce je věnována popisu a analýze inscenací, kde je hračka primárním prvkem pro tvorbu představení.

První část je věnována stručné historii hračky a její definici, s níž budu pracovat během svého výzkumu. Také popisují loutkové inscenace, v nichž se hračka jakožto část materiální kultury stala inspirací pro vytvoření divadelních loutek. Ve druhé části práce sleduji všeobecně známé příklady inscenací využívajících ready-made hračky v loutkovém divadle a v hudební inscenaci. Klíčovým rysem těchto inscenací je, že se předmět během představení promění v loutku a ožívá. Ve třetí části se zabývám inscenacemi, kde různorodé typy hraček, jak dětských tak i těch pro dospělé, zůstávají objekty, nestávají se z nich rekvizity, ale ani neožívají. V této části je největší pozornost věnována evropskému divadlu. Ve čtvrté části popisují příklady použití hraček, kde představuje klíčovou složku performance jejich zvuk. V této části je pro mě důležitá historická role hraček, jejich vliv na avantgardní hudbu a podíl v současné hudební tvorbě. Pátá část je věnována mým osobním zkušenostem ze vzdělávacích projektů, v nichž jsem používala hračky v různých rolích.

V závěru se zabývám výsledky svých studentských zkušeností souvisejících s divadlem objektu.

1. Hračka: od rituálu k divadlu

1.1. Nejstarší hry a hračky

První hračky vznikly z rituálních objektů tak, že postupně ztratily svůj původní význam ve hře. Filozof Walter Benjamin ve svém článku „The cultural history of toys“¹ popisuje nejstarší hračky. Benjamin píše, že první takové předměty byly vyrobeny ze všeho, co bylo možné najít, z plodů stromů, makových hlaviček, proutků či hlíny.

Chřestidlo bylo také tradičním talismanem, jehož hluk zaháněl zlé duchy. Ale ve světě dítěte se chrastící nástroj stal hračkou. Podobný vývoj má i káča – hračka, která během rotace udržuje stabilitu na jednom bodě. Káča se brzy stala obvyklou hračkou na různých kontinentech, v závislosti na místě však byla vyráběna z různých materiálů, například u východoafrických kmenů se káči zhotovovaly z dutých tykví a klacků.

Na obraze *Dětské hry* od Pietera Bruegela staršího z roku 1560 můžeme najít mimo jiné vyobrazení káč, které děti roztáčejí provázkem nebo bičíkem. Podle některých názorů dokonce jedna z dívek u stolu drží židovskou káču tzv. drejdl.



Detaily z obrazu *Dětské hry*, <http://www.insidebruegel.net>

Kritici označují dílo *Dětské hry* za „encyklopedii starých her a hraček“. Podle vědců má obrázek více, než dvě stě postav a asi sto her. Moje pozornost je zaměřena především na hračky. Mnohé z nich přitom měly za sebou dlouhou historii již v době vzniku obrazu.

¹ Walter Benjamin. „The Cultural History of Toys“. In: *Selected Writings, Vol. 2, 1927–1934*. Cambridge, Massachusetts, and London (England): Belknap Press of Harvard University Press, 1999.

Například z předmětů jsou na obrázku malé zvířecí kosti, tzv. babky, stará hra a předchůdce pozdějších hracích kostek. Tento generátor náhodných čísel byl využit také v divadelní inscenaci mé praktické části bakalářské práce.



Detaily z obrazu *Dětské hry*, <http://www.insidebruegel.net>

V levém dolním rohu Bruegelovy malby si dívky hrají s panenkami, které jsou oblečeny přesně jako ony samy. Zpočátku měla panenka také kultovní účel. Hračka se stala předmětem zábavy a rodičovství až později, když se objevily představy o dětství jako o zvláštním věku.

Na obrázku je také množství her, pro něž se používají primitivní objekty: kameny, míče, koule, klacky, větve, stuhy, hrnce, mince, klobouky, kousky látky, chléb, sud. Děti všechny tyto věci používaly jako hračky ze starověku, byly vyřazeny ze světa dospělých a zařazeny do prostoru hry. Například, cihla na provázku zobrazuje psa nebo koně.

Podle sociologa Irvinga Hoffmana žádný předmět nepředstavuje prototyp hračky, jelikož zůstávají stejnými hračkami jako před několika stoletími: „Neříkám, že ze sociálního hlediska není do artefaktů zabudován žádný stabilní význam; ale jen to, že konkrétní okolnosti přidávají situaci další význam. Skořápka z dělostřelecké skořápky, pětilitrová plechovka a kousky staré vodní dýmky mohou být přeměněny ze zastaralých věcí na dekorativní lampu, ale jejich současná hodnota závisí na skutečnosti, že nikdy nepřestanou být věcmi, které byly předtím. Ve skutečnosti se můžeme bavit tím, že budeme hledat zcela nezvyklé užití předmětů, tak jak to dělají například vtipálci, kteří dokážou hrát jednoduché melodie na tlačítkových telefonech.“²

² Erving Goffman. *Analýza rámců: Pojednání o uspořádání zkušeností* (Ирвинг Гофман. *Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта*. Москва: Институт социологии РАН, 2003), s.119, autorský překlad.

Než se v 19. století objevil hračkářský průmysl, vyráběli je řemeslníci pro šlechtické rodiny, malé díly byly vyráběny v truhlářských nebo slévárenských dílnách. V 19. století se v Německu objevily první velké skupiny cínových vojáčků, sada hraček Noemovy archy a domy pro panenky napodobující skutečný dům. Objevily se panenky se zavřenýma očima či první „mluvící“ panenky. Od konce 19. století se výroba hraček stala téměř výhradně průmyslovou záležitostí a tovární výroba tak zpřístupnila hračky různým společenským vrstvám.

1.2. Pojem hračky

Co to hračka vlastně je? Jak se na ni budeme dívat v kontextu divadla? Ruský sociolog Viktor Vakhshayn ve své práci „Mikrosociologie hraček“³ porovnává různé přístupy k vysvětlení tohoto pojmu. Například Vakhshayn zmiňuje definici Gillesse Brougèra, francouzského profesora a výzkumníka her a hraček. V sémiotické verzi Brougèra je hračka definována následujícím způsobem: „Ve skutečnosti hračku definuje více než cokoli jiného to, co představuje (člověka, předmět každodenní potřeby jako například telefon atd.). Hračka je nepochybně reprezentace, obraz, „objekt druhého řádu“⁴. V rámci své práce budu pracovat s tímto vymezením, protože umožňuje dívat se na pojetí hraček šířeji, než v pedagogickém nebo kulturologickém kontextu. Vahštajn říká, že z pohledu psychologa lze hračku považovat především za „nástroj pro zvládnutí sociálních zkušeností“ a „nástroj pro socializaci“, psychologie se zabývá tím, co hračka učí dítě a jak mu pomáhá dospívat. Kulturologové se ale více zajímají o to, proč se věci stávají předmětem her, jak se v nich projevuje sociální nerovnost, očekávání, normy, hodnoty, duch doby. Mikrosociologie nabízí mnohem zajímavější diskurz, například slavný výzkumník hraček Irving Hoffman tvrdí, že jakýkoli předmět lze za určitých okolností považovat za hračku.

1.3. Encyklopedie her a hraček jako inspirace. „Piškanderdulá“

„Piškanderdulá je esencí historie loutkářství. V rukou Věry Říčařové ožívají primitivní loutky se zahnutým drátem v hlavě, loutky jako mechanické hračky, loutky jako

³ Vakhshayn, Viktor. „K mikrosociologii hraček: scénář, affordance, transpozice“. *Logos*, roč. 2013, č. 2, s. 3 (Виктор Вахштайн „К микросоциологии игрушек: сценарий, аффорданс, транспозиция“. *Логос*, 2013, №2, Москва, с. 3).

⁴ *Tamtéž*, s. 5, autorský překlad

objekty či totemy, dřevění rytíři jako ze sicilských her o Zuřivém Rolandovi, Kašpárek s klapající hubou, jeho milá, neohrabaná Kalupinka, a Smrtka v mnoha podobách...“⁵

Inscenace Františka Vítka a Věry Říčařové *Piškanderdulá* je, stejně jako Bruegelovy *Dětské hry*, jakási encyklopedie, nikoliv však hry, ale hraček a loutek. V roce 2018 se mi podařilo zúčastnit tohoto slavného představení, které loutkáři hrají od roku 1977.

V sedmdesátých letech byla tato představení jakousi divadelní revolucí. Věru a Františka často nazývají disidentskými loutkáři. *Piškanderdulá* je inscenace bez narativu, kdy je na jevišti několik desítek dřevěných nenatřených objektů různých velikostí. Věra Říčařová předvádí loutky, oživuje je nebo si s nimi jen hraje.



Piškanderdulá, <http://2007.archatheatre.cz>

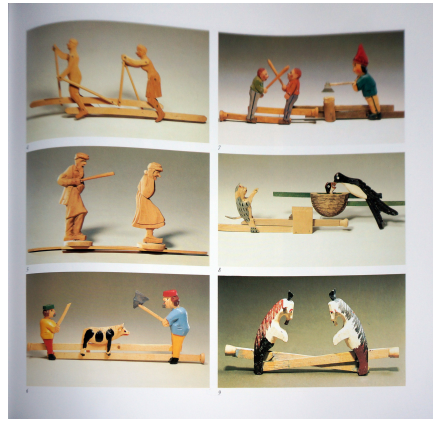
Inscenace zahrnuje trikové loutky a také jednoduché mechanické hračky. Některé typy loutek a hraček, které Vítka inspirovaly, existují již stovky let. Například gymnasta, který se převrací, když se otočí držadlem. S podobnými hračkami si hráli v 19. století i na západě i na východě.



1. *Piškanderdulá* 2. Hračka s čínskými akrobaty, 19. století. 3. Dřevěná hračka, 19. století, Rakousko

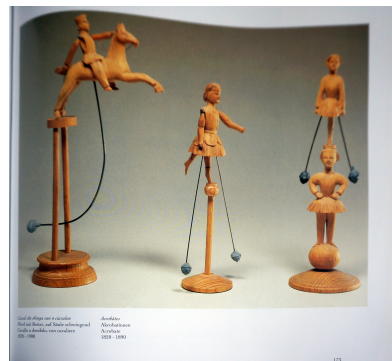
Nebo obrovská hlava s mechanickými boxery uvnitř. Boxeři jen simulují zápas, připomínají jednoduché lidové mechanické hračky.

⁵ Ondřej Hrab, „Dřevěný vesmír Františka a Věry“, In: Simona Chalupová, Denisa Horníková (ed.) *František Vítka a Věra Říčařová: Jeden život*, Muzeum loutkařských kultur v Chrudimi, 2013, s. 105



1. Piškanderdulá. 2, 3. Dřevěné hračky, 19. stol. – zač. 20. století, Rakousko.

Také mají v kolekci hračku-akrobata také široce známou v 19. století.



1. „Piškanderdulá“. 2. Dřevěné hračky, 19. stol. – zač. 20. století, Rakousko

Piškanderdulu lze nazvat loutkovým kabaretem, vizuálním koncertem a loutkovou show. Všechny pohyby herečky jsou zvláštní choreografie a ne bez důvodu provádí Věra Říčařová některé manipulace pomalu a po dlouhou dobu, aby je publikum mohlo procítit. Můžeme říci, že v téhle inscenaci, jako v málokteré druhé, lze pocítit japonský princip „Ma“. „V dnešním světě jsme si zvykli, že slova rychlý, dokonalý, high-tech jsou vždy spojována s pozitivním hodnocením. U představení Piškanderdulá je tomu zcela naopak. Je pomalé, nedokonalé a velice low-tech. Vytváří svůj vlastní svět, kde běžné hodnoty naší každodennosti jsou znejistěny, kde radost a smutek, život a smrt stále existují v rovnováze“⁶. Právě tento způsob herecké existence na jevišti, improvizační, ale ne uspěchaná hra Říčařové, mi dala podnět k práci na méj diplomové inscenaci.

⁶ Tamtéž, s. 111

1.4. Modernistická hračka jako inspirace. „O beránkovi, který spadl z nebe“

Pokud inspirací pro Piškanderdulu byly především klasické hračky, pak v inscenaci *O beránkovi, který spadl z nebe*⁷ to byly spíše hračky období moderny. Scénografem této inscenace je loutkář Robert Smolík, specialista na historii loutek, který vyrábí loutky nejrůznějších stylů. Mezi vzory loutek v inscenaci lze rozeznat vliv Ladislava Sutnara, Joaquína Torres-Garcí, Václava Špály, Libuše Niklové a Almy Siedhoff-Busher. Sám Robert Smolík říká, že byl inspirován většinou prací Minky Podhajské.



1. Hračky Minky Podhajské. 2. *O beránkovi, který spadl z nebe*, foto: Josef Ptáček

Herci v tomto představení otevřeně interagují s objekty. Hračky se pohybují po jevišti, mění polohu těla, hlavy, rukou. Mohou projíždět na nákladním autě přes malé jeviště, nebo se mohou „procházet“ dokola. Kroky jsou znázorněny pomocí rotující scény – loutka pouze stojí na místě nad jedoucí scénou. Existují však i jiné způsoby, jak oživit loutky ve hře. Například se hry účastní velká káča, která však má hlavu a ruce. Herec dává impuls a káča se pohybuje sama, již bez pomoci loutkoherce. A tanečnici na laně oživuje dokonce několik lidí. Jejím tanec je doprovázen živou hudbou hranou na jednoduchých nástrojích, každý pohyb je podbarven zvukem. S ohledem na to, že tato loutka má složitou strukturu a nemůže sama stát nebo se pohybovat jako káča, jsou to právě herci, kteří jí pomáhají tančit, pohybovat se a stát se loutkou.

⁷ *O beránkovi, který spadl z nebe*, Premiéra: 15. 2. 2014, Autor: Fred Rodrian, Vít Peřina a kolektiv, režie: Michaela Homolová, Výprava: Robert Smolík, Hudba: Filip Nemohla Kvartet, Hraje se ve Studiu NDL



O beránkovi, který spadl z nebe, foto: Josef Ptáček

Moje oblíbená scéna této hry je zformování nové postavy navlékáním těl hraček jedno na druhé. Tato hračka kombinuje principy klasické trikové a avantgardní loutky. Udělat jedné postavě několik těl, měnit hračkám hlavy je skvělým příkladem narušení scénáře hry, vnesení absurdity a překvapení.



1. *O beránkovi, který spadl z nebe*, foto: Josef Ptáček. 2. Současná hračka od Andyho Rementera, <https://www.sightunseen.com/2013/11/andy-rementers-people-blocks/>

2. Hračka jako loutka

2.1. Postmodernistické hry. Buchty a loutky.

Ve druhé polovině dvacátého století pronikla estetika a principy postmodernismu do všech sfér umění v Evropě. Odmítnutí hierarchií, míchání technik a stylů, citace uměleckých děl, ironie, kýč, dekonstrukce – vše, co bylo vlastní literatuře postmodernismu se projevilo také v divadle. Ve východní Evropě se postmoderní představení objevilo o něco později než na západě, ale v devadesátých letech si tato představení konečně získala zaslouženou popularitu. V loutkovém divadle jsou jednou z nejznámějších skupin, které využívaly postmoderní prostředky, Buchty a loutky, které tvoří absolventi DAMU.

Repertoár divadla zahrnoval projekty pro děti i dospělé. V brutálních a kýčovitých představeních Buchet a loutek se domácí hračky setkávají se starými loutkami, loutkami z různých zemí a období, stejně jako s předměty, technickými prostředky, roboty či kresbami. Výsledkem je divadelní koláž, kde hračka hraje s loutkou jako rovný s rovným.

V dokumentárním seriálu *Divadlo žije* Radek Beran říká, že český filmový režisér a výtvarník Jan Švankmajer hrál pro Buchty a loutky důležitou roli: „On je takový náš duchovní guru, protože on tak pojmenoval, že ty staré věci mají v sobě určité hmotné obtisknutí jako historii a emoce.“⁸ V tomtéž pořadu Vít Brukner dodává: „Přinášeli jsme své vlastní hračky, ke kterým jsme měli nějaký vztah, mají tam dětský emocionální otisk a to je víc vzrušující.“

Protože vnímání předmětu pocházejícího z domácnosti zahrnuje jeho původní význam, funkci a také jeho historii, mohou takové kombinace předmětů v zobrazení vytvářet více významů. Například hračka by mohla v představení hrát roli populární postavy z filmu, v tomto případě smíchání různých významů předmětu dodává vlastní komický nebo někdy tragický efekt.

Jedním z takových představení je improvizovaná inscenace *Automat na loutky*, kde diváci pojmenují film, který by chtěli vidět, a umělci jej ztvární pomocí dostupných předmětů. Například v představení mohou vystoupit: Kačer Donald, malí trpaslíci, plyšové hračky (kočky, zajíčci, medvědi a další), autíčka, roboti, tanky, koně, Barbie

⁸ *Divadlo žije*, TV, ČT art, <https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1095352674-divadlo-zije/214542158010002>

či jen její oblečení, Hurvínek, staré panenky, nafukovací hračky, staré marionety či maňáskové loutky.



Automat na loutky, foto: Miroslav Kucej

Průnik uměleckých forem, ironický skok z filmového prostoru do prostoru loutkového divadla, pro herce divadla radost z bezprostřední hry i spontánně vznikajících významů a vtipů, které jsou často nečekané i pro samotné tvůrce.

Automat na loutky nebyl jediným experimentem Buchet a loutek s interpretací filmu v divadle. Dochoval se videozáznam staré inscenace *Sedum statečných*, která napodobuje slavný western. Spolu s herci hraje velké množství hraček, z nichž významná část je přeměněna na loutky s drátem v hlavě. Taková nepohyblivá, strnulá loutka také vytváří komický efekt. V představení účinkují také autíčka z různých období, plastoví koně z devadesátých let, plastoví vojáčky, tanky (napájené bateriemi) a kovová mechanická kuřata. Mimochodem, tato hračka je častým účastníkem inscenací a performancí již od poloviny minulého století. Herci pracují s měřítkem scény za pomoci velikosti hračky: herci sami zobrazují detail, hračky o velikosti 10 až 20 centimetrů představují polocelek, celek⁹ pak tvoří malí vojáčky a tanky.



fotky ze záznamu představení *Sedum Statečných*, <https://www.youtube.com/watch?v=0xmfy4csBZ0>

⁹ Pojmy „celek“, „polocelek“, „detail“ používám analogicky s velikostmi záběrů ve filmové řeči.

V jedné z novějších inscenací Buchet a loutek s názvem *Hrůza v Brně* hrají převážně dřevěné loutky. Ale jednu z ústředních postav, zavražděnou a mučenou ženu, hraje panenka Barbie. Obecně má Barbie nezadatelný osud v divadle i animaci. Často hraje naivní hlupačku, oběť či frivolní dívku. V tomto případě je to však detektivní příběh proměňující se ve vysoce společenskou, zábavnou, ale zároveň děsivé drama o moderní společnosti. Scéna vraždy ve hře je řešena živou rukou herce. „Ohledávání mrtvolky je samostatným ‚loutkářským koncertem‘, provedeným pro Buchty typickým způsobem, tj. panenka je zkoumána nikoli loutkou ‚jedna k jedné‘, ale lidskou rukou – kontrast malé umělohmotné panenky v konfrontaci se skutečnou rukou v kukátku je skutečně působivý a v divácích vyvolává zároveň hrůzu, kterou evokuje především doslovnost prováděných úkonů.“¹⁰



Hrůza v Brně, foto: <https://www.minor.cz/repertoar/hruza-v-brnesuprove-polisi-a-betelna-stori>

Buchty a loutky často pracují s tělesností a protikladem lidského těla a hmoty. Nafukovací loutka lidských rozměrů se pro ně může stát plnohodnotným partnerem.

2.2. Ready-made pro děti. „Hodina moudrých slonů“.

Dalším příkladem práce s ready-made hračkami je inscenace studentů DAMU ve studiu Damúza – *Hodina moudrých slonů*¹¹. Podkladem scénáře se stal starý příběh upravený režisérem. V tomto loutkovém divadle jsou hlavními předměty různého původu (hračky získané na bleším trhu, domy přijaté jako dárek, hračky z Kinder vajíčka, moderní a sovětské) a provedení (gumové, plyšové, nafukovací, dřevěné, plastové). Některé hračky jsou staré, bez očí či ošuntělé, některé zase zcela nové. Existují zde také transformované hračky, například Ken bez hlavy (v této podobě hraje psa) nebo velký medvídek s přišitými malými plyšovými hračkami (monstrum z dětského hororu).

¹⁰ Zuzana Vojtíšková. „Svět se řítí do ďáblovy řiti“, *Loutkář*, roč. 2016, č. 3. s. 53.

¹¹ *Hodina moudrých slonů*, režie: Anežka Berkmanová, scénografie: Rufina Bazlová

Dva herci v tomto představení, Šimon Dohnálek a Edita Valášková, hrají před publikem, k němuž se neustále obrací a vtahují diváky do představení, ožívují přitom hračky a někdy je proměňují v manekýny. Herec v inscenaci je občas loutkoherec a vytváří jevištní postavu spolu s loutkou, a občas jedná jako herec sám, třeba hraje s divákem. Sami tvůrci popisují inscenaci jako loutkovou i když tam občas vnikají momenty, které je složité definovat.



Hodina moudrých slonů, foto: <https://www.narodni-divadlo.cz>

Herci používají své hlasy k vyprávění příběhu a jako hlasy jednotlivých postav. Pomáhá to udržet pozornost dětí na jednom malém stole, na kterém se odehrává téměř veškerý děj inscenace. Během představení herci mění dekorace pomocí přetahování látky na stole, staví výškové budovy z dětských deskových her. Ve hře jsou také interaktivní momenty, kdy si děti spolu s herci hrají na střelnici a předstírají, že střílí na cíl.

Zajímavě se v inscenaci využívá schopnosti hraček existovat bez účasti herce. Pro tento účel je obvykle vhodná mechanická hračka. V tomto případě jsou k tomu využívány kývací panenky. Jejich zvláštní choreografie, nepravidelné pohyby a znepokojivé zvuky jsou jedním z nejemocionálnějších okamžiků inscenace.

2.3. Hračka ve sboru. „Hymna k lásce“.

Polská režisérka Marta Górnicka rozvíjí tradici politického divadla, v jejích představeních je hlavním nástrojem pěvecký sbor. S odkazem na sborové experimenty Bertolta Brechta uvedla řadu inscenací, které upozorňují na citlivá sociální a politická témata (počínaje projektem *Matka Kuráž*, 2014). Tento projekt je věnován rostoucímu nacionalismu a populismu v Evropě, migrační krizi (o nacionalistických tendencích šířících se Evropou a o uprchlické krizi).

Pro Górnickou má velký význam soubor účastníků sboru, v každém projektu je to jiné. V inscenaci *Hymna k lásce* byl sbor velmi různorodý – muži, ženy, děti různých národností i plyšové hračky (vycpaná zvířata).



Hymna k lásce, foto: Célestins, Théâtre de Lyon

Libreto je také složeno z velmi rozmanitých hudebních děl – národní hymny, populárních písní, liturgických a lidových písní. Tyto písně, kombinované a smíšené specifickým způsobem, zprostředkovávají témata xenofobie, nenávisti a agrese.

Na jevišti s účinkujícími jsou velké měkké hračky. V určitém okamžiku herec vezme hračku, schovává se za ní a něco (obvykle provokativního a nepříjemného) za ní zpívá. Je to podobné tomu, jak děti ožívují hračku – jednoduché, symbolické pohyby, hlasitý, pištivý hlas. Hračka se v tu chvíli stává loutkou.

Hračky jako subjekty, účastníci sboru, zdůrazňují smysl „řeči někoho jiného“. Všichni herci říkají jim nevlastní slova, jež jsou nicméně známými sděleními, která jsou v nich zapsána kulturními mechanismy. Hračky místo svých skutečných vnitřností mají jen umělou výplň. Způsob, jakým herec interaguje s hračkami, odkazuje k infantilismu společnosti, ke známému fenoménu dětské krutosti a na skutečnost, že tento projev násilí je vštěpován již od dětství.

Ještě předtím, než hračky začnou „jednat“ je jejich stav nejistý: na jedné straně jsou potenciálním subjektem, součástí sboru, a na straně druhé jsou předmětem, na který je zaměřena agrese herců. Pomocí hraček se tato nejistota rozšiřuje na celý sbor a dále na diváka.

Kromě toho souběžná přítomnost „zpívajících“ hraček a živých lidí v jednom sboru vyvolává otázku povahy samotného sboru (vzpomeňme na Platonův sborový zpěv pro slávu státu).

3. Hračka jako objekt

3.1. Definice divadla objektů

Ve své knize „Od loutky k objektu“ teoretik a režisér Karel Makonj zkoumá nové formy loutkového divadla, přechod od loutkového divadla k divadlu objektů. Popisuje rozdíl mezi předmětným divadlem a divadlem objektu. Makonj dochází k tomu, že divadlo věcí nebo divadlo objektů je přesnějším slovem pro nový typ divadla, který se objevil v 80. letech 20. století. „Vidíme, že v divadle věcí se herec stává nikoli manipulátorem, subjektem ovládajícím svět okolo sebe, ale spíše Swiftovým Gulliverem ocitajícím se v různých říších své poutě. Je cizorodým elementem – za předpokladu, že nepochopí svět objektu kolem sebe jako výzvu k sebezapojení a ke spolupráci. Nezbyvá mu nic jiného – svět objektu je svět věcí, které znají svou cenu a hodnotu a mají svou vlastní historii“¹².

3.2 Filmová řeč v divadle objektů. Agnès Limbos.

Poprvé v praxi jsem se setkala s divadlem objektů v roce 2017 na workshopu belgické režisérky Agnès Limbos v Petrohradě. Poté jsem byla znovu na jejím workshopu již na DAMU. Limbos pracuje s divadlem objektů („Théâtre d'objets“¹³) od roku 1984. Pravidelně připravuje představení pro děti i dospělé. Limbos formuluje pravidla svého divadla objektů, ale odmítá, že existuje jasná definice nebo univerzální sbírka pravidel. Její vlastní definice zní takto: „Za objektem není loutkoherec, ale herec, který pohybuje objekty. Herec není animátor. Objekty jsou jednoduché a snadno identifikovatelné bez dvojznačnosti.“¹⁴ Limbos říká: „Pro mě je to skutečná snaha dostat se k podstatě objektu, k jeho metaforickému smyslu, působení totožnosti. Když na scénu položíte malý domek, to je domek. Když tam dáte hrneček, to je hrneček. Nechci předstírat, že je to něco jiného.“¹⁵

Když se studenti zeptali Agnès Limbos, jaké hlavní knihy na téma divadla objektů doporučuje číst, odpověděla: „Slovník symbolů a učebnice filmového stříhu“.

Její metoda je opravdu podobná filmové řeči. Používá velikosti záběrů – celek, polocelek, detail, přičemž detail hraje nejčastěji herec sám pomocí výrazů obličeje a

¹² Karel Makonj. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007, s. 132.

¹³ „Théâtre d'objets“ je název divadla objektů, který používá Agnès Limbos

¹⁴ z osobních zápisů z workshopů s Agnes Limbos

¹⁵ Adéla Vondráková. „Objekty nehledám, to ony hledají mne“, *Loutkář*, roč. 2018, č. 1, s. 78.

gestikulace. Limbos aktivně používá hlasu pro ozvučení scén, často vystupuje i jako vypravěč: „Bylo nebylo...“. Předměty – hračky, sošky, suvenýry, obrázky. Předměty nejčastěji zobrazují subjekt, o kterém vypráví příběh, ale zároveň zůstávají objekty a v těchto posunech významů je klíč k rozluštění myšlenek Limbos. Ona není ani loutkářkou, loutkoherečkou ani performerkou – je ale herečkou, která existuje spolu s objekty. Pokud bychom ji porovnali s filmovým režisérem, pak je podle mého názoru blízko Davidu Lynchovi (s touhou po mystice), Terryemu Gilliamovi (s jeho absurdismem) nebo nejbližší ze všech Royi Anderssonovi (ironií a využíváním některých režijních přístupů, střihu).



1. Zaznam s Inscenace Ó, <https://youtu.be/-kDgIhne1W8>.
2. *Ressacs*, foto: <http://garecentrale.be/wp/en/ressacs/>

Agnès je sběratelka. Neustále doplňuje sbírku svých předmětů a, inspirovaná tou kterou postavou ze sbírky, vytváří inscenaci. V jejích projektech se často vyskytují hračky a vždy jsou přítomny na workshopech. Starověké, moderní, čínské, africké, cokoli – od plastových zvířat až po mechanické trpaslíky.

Inscenace Ó zahrnuje hračky vlka, nábytku, domečku, autíčka, mechanických panáčků – hudebníků, ale nejdůležitější roli hraje keramická soška „nevěsta a ženich“, zakoupená v kiosku se suvenýry. Pár se právě oženil, stojí před zrcadlem a Limbos spolu se svým partnerem ozvučují: „Jsme tak jedineční, tak krásní, tak šťastní, že jsme tak sami.“ Po těchto slovech se v jejich ložnici objevují přesně stejné sošky, které vyplňují celou místnost. V této scéně se předvádí ironický přístup ke svatbě a jejím typickým atribům, a na druhé straně se objevuje otázka o jedinečnosti člověka, jeho štěstí a nadějích. Tyto významy jsou extrahovány z konkrétních objektů. Další důležitou postavou v inscenaci je osamělý vlk ve velkém městě.



Záznamy z inscenace Ó, <https://youtu.be/-kDgIhne1W8>

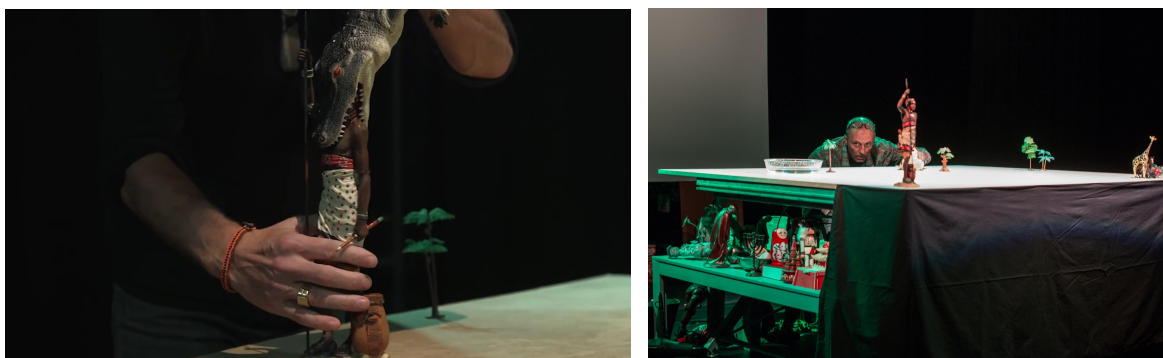
Limbos oživuje hračky nebo předměty výhradně prostřednictvím naší představivosti, odmítá loutkovou divadelní hru. Říká, že často je to hračka samotná, která dodává impuls, příběh, který se s ní má zahrát. Zapamatovala jsem si například následující okamžik z dílny. Studenti si jeden po druhém hráli s objekty, každý vždy pokračoval ve hře po předcházejícím. Někdo hrubě odhodil obrovského medvěda z dřevěné truhly na zem. Z nějakého důvodu se mě to hodně dotklo, tento čin byl příliš expresivní a já jsem dala medvěda zpět do truhly spolu se všemi věcmi, které byly také odhozeny na podlahu. Student, který mě následoval, znovu vyndal medvěda a začal ho masírovat. Uvedený počáteční agresivní impuls jsem patrně necítila jen já a medvěd naléhavě potřeboval rehabilitaci. Při tom nikdo medvěda neanimoval a ten zůstal pasivním objektem, ale v očích publika se stal subjektem. V představeních Limbosové dochází k oživení právě tímto způsobem.

3.3. Hračky v „univerzální historii“. David Espinoza.

Performance a inscenace na počátku 21. století stále více odrážejí a zkoumají stav světa s jeho rozpory, sociálními problémy, náboženskými a národními konflikty. Na divadelních i filmových festivalech si tvůrci vyměňují dojmy a názory, cestují z festivalu na festival, z města do města a je pro ně velmi výhodné, když je možné celé divadlo umístit do kufru. Vznikají malé inscenace, které se hrají na stole a které v posledních letech získávají obrovskou popularitu. Hračky jsou velmi pohodlným materiálem pro takové inscenace, pohodlně se přepravují, v případě ztráty mohou být často vyměněny.

David Espinoza – původem filolog a bývalý tanečník – je nyní zapojen také do divadla objektů. Stejně jako Limbos má vlastní stálou sbírku hraček a předmětů, které používá ve svých projektech. Ve svém divadle také často vychází z předmětů, které pomáhají fabulovat příběhy, budovat vizuální fantazie na aktuální témata.

V inscenaci *Univerzální historie* vypráví Espinoza prostřednictvím mytologie a historie o vývoji civilizace a o svém vztahu k ní. K tomu používá: ruské matřošky, americké plastové superhrdiny, gumová a plastová zvířátka, plastové čluny, německé dřevěné louskáčky (z vánočního trhu), plyšové hračky, spoustu sošek a suvenýrů z celého světa. Jeho sbírka sdružuje předměty z různých kultur a časů a odhaluje globální historické procesy prostřednictvím obrazů starých a nových hraček. „Účelem této cesty je navázat kauzální vztahy a pochopit, proč je dnešní svět tím, čím je.“¹⁶



Univerzální historie, záznam: <https://youtu.be/CR1Fzqt9plg>, foto: <https://www.trend.az/life/culture>

Jedním z jeho nejslavnějších projektů – *Moje velkolepá práce* (2006) – je také stolní divadlo. Hlavní postavy se dají akorát vměstnat do kufru, hračky jsou velmi malé, kolem dvou centimetrů. Postavami jsou zde malé figurky ze železničního modelářství. Tyto předměty se v široké škále prodávají ve specializovaných prodejnách. Právně, podle oficiálních klasifikací zboží, nejsou tyto předměty považovány za dětské hračky. Protože však definici hračky používám jako „objekt druhého řádu“, reprezentaci či obraz, budu o těchto předmětech mluvit jako o hračkách.



Moje velkolepá práce, foto: <https://davidespinoza.org>

¹⁶ Citace slov režiséra podle: *Elena Aldaševa, NET-2019: Nová Evropa v Moskvě a Petrohradě* (Елена Алдашева. *NET-2019: Новая Европа в Москве и Петербурге*), <http://oteatre.info/novaya-evropa-festival-net-2019>

Na jevišti jsou stovky malých mužů, kteří pijí, jedí, zabíjejí, milují, spí, hrají na hudební nástroje, tančí a pláčou – obrovské množství situací a postav, jejichž specifičnost doslova vytváří scénáře divadelní interakce s nimi, z nichž je konstruován globální příběh o lidskosti. Sady malých figurek různých profesí, národností, věků se objevily přibližně ve stejnou dobu jako první vojáčky a modelové železnice v hromadné výrobě. Vyráběly se sady nejen vojenské, ale také tzv. „civilní“ série, pro mírovou hru, s figurkami civilistů, zvířat, krajinných objektů, budov.



1. Sada civilních figurek, zač. 20. století, Evropa. 2. Figurky z kolekce Espinozy, foto: <https://davidespinoza.org/>

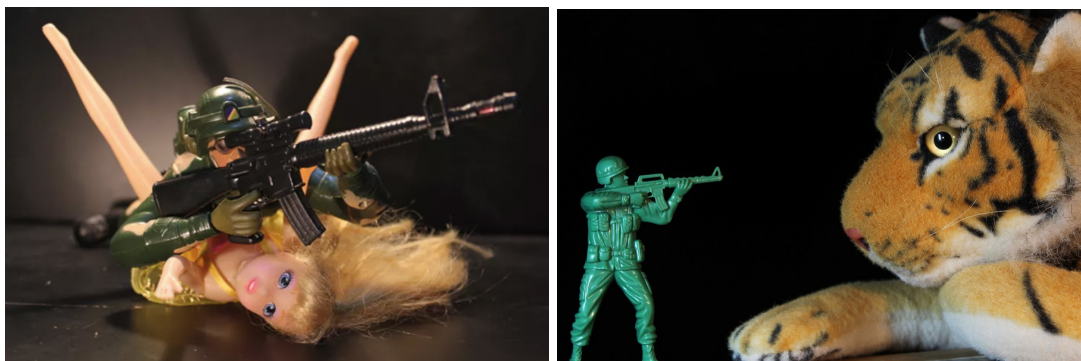
Espinoza jen položí panáčky na stůl jednoho po druhém a na tom je postavena celá inscenace. Drama této akce je spojeno s neustále se měnícím kontextem, vzhled každé nové postavy může změnit vnímání celé scény. Například scéna násilí se změní na scénu natáčení filmu v okamžiku, kdy se na scéně objeví kameramanova postava.

Diváci sedí ve dvou řadách kolem malého stolu, na kterém se akce odehrává, je jim dočasně zapůjčen divadelní dalekohled a to nejen proto, aby mohli vidět malé postavičky, ale také aby si mohli hrát s měřítkem. Divadelní dalekohled mění měřítko děje, figurka v dalekohledu vypadá stejně velká jako performer v obrovské operní síni. Osobně v tomto přístupu spatřuji zábavnou hru s oscilací smyslů mezi hračkou a člověkem.

3.4. Vojáčky. Ariel Doron, „Soldiers & Sluts“.

„Vzrušující a náročné performance a videa, která se objevují v Mexiku, Polsku, Jižní Africe, Libanonu, Guatemale, Albánii a Izraeli a poté se šíří do dalších zemí, daly světu nahlédnout do života v oblastech politického konfliktu a války. Tyto práce odrážely zvýšené sociální uvědomění umělců, kteří vyrůstali v atmosféře neustálého

tlaku.“¹⁷ Režisér Ariel Doron žije v Německu a pochází z Izraele, proto pro něj témata války a služby nejsou abstraktní. Se svým představením *Soldiers & Sluts*, které se věnuje tématu války a vypráví o vnitřních pocitech vojáka během služby, se zúčastnil desítek festivalů. V inscenaci hrají sám režisér, vojáčky různých barev a druhů, tanky na hraní, vrtulníky a další vojenská technika, plyšové hračky, panenka Barbie.



Soldiers & Sluts, foto: <https://www.arieldoron.com/>

Doron s pomocí hraček vytváří celky a polocelky, detaily hraje sám. Prostřednictvím vizuálního divadla vypráví příběh vojáků, kteří příliš nechápu, proč bojují. Režisér si hraje s předměty volně v režimu „dětské hry“, míchá způsoby práce s objekty, občas používá techniky loutkového divadla. Například scény s vojákem nebo panenkou Barbie jsou prací s objektem, Doron zdůrazňuje tuto objektovost, rozebírá Barbie na části, používá její utržené ruce, aby pohladil vousy. Zdůrazňuje to také tím, že se některé postavy stávají subjektem: v jiné scéně je plyšový tygr animovaný jako loutka, tygr je subjektem inscenace od začátku do konce. Myslím si, že to není bez důvodu, protože zvíře je na rozdíl od člověka samo sebou, nepředstírá, že je někdo jiný. Zvířata jsou v tomto případě subjekty, ale panenka a vojáci jsou objekty. V inscenaci také vystupují postavy vojáků dvojnásobné velikosti a velké mechanické hračky na baterie.

Je známo, že vojáčky existovali již dva tisíce let před nulou. Od 17. století našeho letopočtu se vojáčky stali předmětem sběratelství, ale již ve středověku byly vyráběny, aby se s nimi děti rytířů učili umění vedení bitev – s jejich pomocí simulovali na stole postup jednotlivých bojových jednotek. Vojáčky mají tudíž bohatý potenciál k reprezentaci.

¹⁷ Roselee Goldberg. *Umění performance. Od futurismu k současnosti.* (Роузли Голдберг. *Искусство перформанса. От футуризма до наших дней.* Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017), s. 290, autorský překlad

V této inscenaci Doron využívá přirozený význam vojáčka. V jedné scéně stává plazící se mechanické vojáčky na nohy, odnímá jim zbraně a zapíná hudbu. Vojáčky se mění v tanečníky. Je to příklad, jak Doron využívá fyzické vlastnosti objektů pro vytváření nových významů.

3.5. Hračka a tělo. Livsmedlet Theatre, „Invisible Lands“.

Boj je přirozeným scénářem pro hru na vojáčky, ale někdy se mohou stát inspirací pro hru, která je ve svém smyslu úplně opačná. Jako například v inscenaci *Neviditelné země (Invisible Lands)*, kde malé postavy zobrazující lidi interagují s lidským tělem. Nejedná se o ready-made hračky, ale figurky lidí o velikosti kolem 2-4 centimetrů speciálně vyrobených z plastu. Jak mi řekli autoři Ishamel Falke a Sandrina Lindgrenová, původně používali vojáčky, ale mírně je předělali a překreslili, několik z těchto figurek zůstává v projektu i nyní.



Invisible Lands, foto: <https://ishmaelfalke.com/duos/invisible-lands/>

Autoři inscenace byli rozděleni v názoru, zda lze postavy považovat za hračky. Ishamel říká, že mohou mít různé významy, ale jsou to hračky, hračka je jedním z obrazů inscenace. Sandrina říká, že pro ni jsou spíše zmenšenými kopiemi člověka, které se vytvářejí pro architektonické modely¹⁸. V inscenaci jsou také technické modely – auta a helikoptéry.

Lindgrenová jsou profesionální choreografka a experiment s tělem jako krajinou byl výchozím bodem tohoto projektu. To autorům umožnilo doslova cítit všechna neštěstí uprchlíků na svých vlastních tělech. Herci se postupně svlékají, začínají pomalovázat tělo, spojují ho s malými objekty a vytvářejí živou scénu. Tělo se stává krajinou, metaforou Země, kde se malé postavičky snaží přežít.

¹⁸ V této práci jsem již popsala podobné objekty, považuji je za hračky.

V závěrečné scéně se pro objektové divadlo používá zajímavá technika – jedna postava hraje mnoho identických postav v různých pozicích. Tato technika se týká animačního zařízení „zootropu“, kde rotující buben s figurami nebo obrázky v různých fázích tyto fáze jejich pohybu vizuálně spojuje, což divákovi umožní tento pohyb vidět, „oživit“ objekt. Tato technika vytváří velmi důležitý divácký zážitek, umožňuje cítit pohyb „obsažený“ ve statickém objektu.



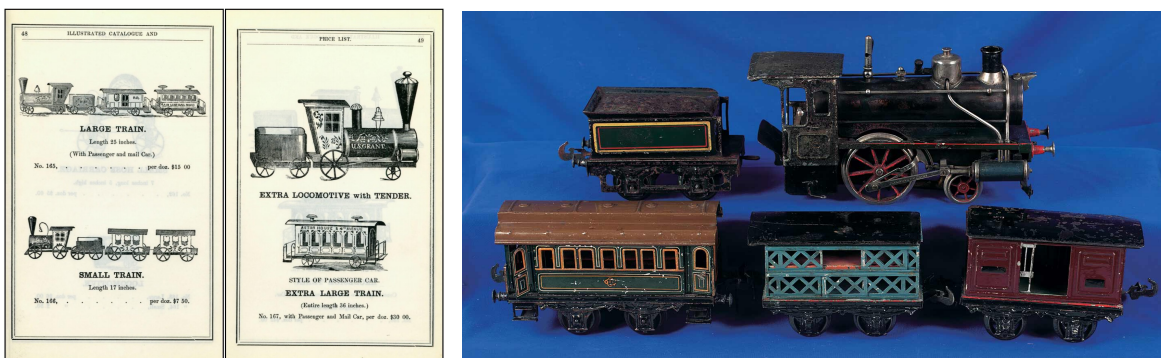
1. Zootrop z roku 1867. 2. Figurky jedné postavy v různých pózách, ze současné sady pro modelovou železnici

V jednom z rozhovorů¹⁹ autoři tvrdí, že dalším zdrojem inspirace byly četné zpravodajské záběry, kde uprchlíci vypadají jako malé odcizené postavy. To je jeden z důvodů, proč představení používá videokameru a projekci. Kamera je častou součástí komorních představení s malými hračkami. Dobře se hodí k tomu, aby bylo možné zapojit větší počet diváků, a také aby si bylo možné hrát se střihem, změnami plánů, aranžováním vizuálních akcentů. Prostřednictvím kamery se scéna mění.

3.6. Železnice a komunikace. Rimini Protokoll, „Mnemopark“.

V této práci spojuji *modelovou železnici* a *železnici na hraní*. Oddělení těchto pojmů je způsobeno pouze ekonomickými a právními důvody, nicméně zpočátku žádné oddělení nebylo – první hračky byly také prvními železničními modely, začaly se vyrábět v Anglii na začátku 30. let 20. století, kdy začala výstavba prvních skutečných železnic.

¹⁹ *manipulate 2019: meet the Livsmedlet Theatre*, <https://vimeo.com/314533462>, autorský překlad



1. Katalog hraček Stevens & Brown Manufacturing Co., 1872, USA. 2. Vlak. Německo, zač. 20. století.

Do konce padesátých let však začal zájem o tyto hračky klesat. Právě v tuto dobu se začalo považovat sbírání modelů železnic za seriózního koníčka, výrobci začali věnovat pozornost detailům automobilů, budov, krajinných předmětů a postav lidí.

Kupodivu jsou někdy sběrateli modelů železnic děti, které od dětství sbírají vagonky za vagonkem, a tento koníček trvá i celý život. Takoví lidé byli mezi pozvanými k účasti v projektu *Mnemopark* režisérů divadla Rimini Protokoll.



Mnemopark, foto: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/mnemopark>

Obrovské hřiště, dokonalá zmenšenina (přesná zmenšená kopie) jednoho z regionů Švýcarska, zabírá hlavní scénu. Mezi stoly je několik vypravěčů, sběratelů a členů klubu modelářů, kteří se také podíleli na tvorbě scénografie. Vlaky s k nim připojenými kamerami projíždějí touto krajinou, video se přenáší na obrazovku.

Proklamovaným tématem této dokumentární inscenace je švýcarské hospodářství a jeho problémy, sběratelé hovoří o své zemi a o sobě, o svém dětství, sbírkách, dokonce i o vytváření scénografie této inscenace. Inscenace Rimini Protokoll však vždy souvisí s tématem komunikace mezi lidmi. „Hra je pro mě důležitější, než zpráva. Naše divadlo je zaměřeno spíše na otázky komunikace, než na předávání

informací nebo diskuze o problémech²⁰, říká jeden z autorů Stefan Kaegi. Železnice je tady obrazem komunikace, neustále se pohybujícího systému přepravy lidí, zboží a informací z jednoho místa na druhé, spojujícího lidi po celém světě. Vlák zde funguje jako univerzální symbol.

Vypravěči a zároveň performeři si hrají se svými hračkami a neustále přecházejí ze světa hraček, „světa druhého řádu“, do skutečného světa, kde existují skutečné problémy, které je třeba řešit. Zdá se, že inscenace Rimini Protokoll, zcela zbavené jakékoliv didaktičnosti, jednoduše rozšiřují hranice „Jiného“²¹, jak člověka, tak i jevu.

Železnice na hraní je v tomto představení prvkem scénografie, ale tato scénografie není doplňkem performerů. Člověk i mechanismus jsou vypravěči tohoto představení. Jedná se o postdramatickou inscenaci, kde jsou si všechny prvky rovnocenné.

3.7. Hračka jako paměť. Handa Gote, „Trains“.

Skupina Handa Gote v inscenaci *Trains* má také na jevišti železnici, ale mnohem skromnější, železnice je určena pro děti, již od začátku vytváří úplně jinou atmosféru. Po takové železnici toužilo každé dítě, a také mnoho dětí podobnou vlastnilo, včetně autorů. Ale jelikož vlastní dětské modely hercům nevydržely, vlak pro inscenaci musel být zakoupen na bleším trhu.

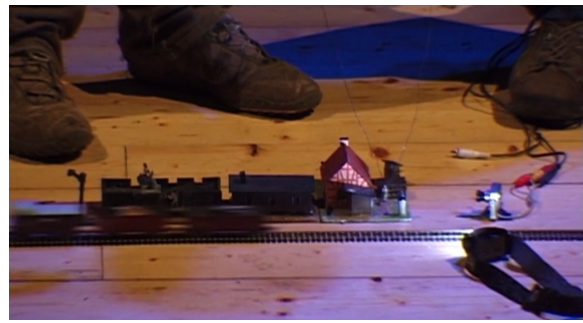


Železnice na hraní, druhá polovina 20. století, foto: ZDF2 / pikabu

Železnice zde, stejně jako u Rimini Protokoll, účinkuje na stejné úrovni s ostatními účastníky, ale nese jiný sémantický význam, odkazuje k tématu paměti a končící éry. V této inscenaci je vlak také obrazem komunikace, ale nejen mezi lidmi a zeměmi, ale i mezi různými dobami. Vlák zde pravděpodobněji symbolizuje čas, který běží rychle jako parní lokomotiva.

²⁰ Oleg Zinčov. „Rimini Protokoll: Divadlo (spolu)účasti“ (Олег Зинцов, „Римини Протокол: Театр (со)участия“, *ТЕАТР*, 2015, №19), <http://oteatre.info/rimini-protokoll-teatr-so-uchastiya/>

²¹ „Jiný“ („Other“) – jedna z ústředních filosofických a sociokulturních kategorií, definující „Jiného“ jako „ne-Já“, Jiný je kdokoli, kdo nejsem já, odlišný ode mě, ne totožný se mnou.



Záznamy z *Trains*, <https://vimeo.com/402275520>

Kolejnice leží přímo na podlaze, vlak jede po kolejích, kouř z komína je vytvářen vonnými tyčinkami, které jeden z účinkujících zapálí během představení. Na vláčku je také připevněna kamera, ale obraz z ní se neobjeví okamžitě. Účinkující předvádí hudební vystoupení na nástrojích vlastní výroby, například jeden z nich se skládá z parního motoru a z části starého šicího stroje imitujícího zvuk parní lokomotivy.

Na třech obrazovkách je promítána sbírka fotografií s detaily železničních stanic. Tyto obrazovky se podobají informačním tabulím na nádraží. Sběrka fotografií vypadá jako hudební partitura a jako zvláštní abeceda jazyka, který každý brzy zapomene. Vlak jede v kruhu. V určitém okamžiku se objeví figurky z železniční sady na drátě, fungující jako loutky. Jsou ovládány dvěma herci, kteří za postavičky také vedou dialog. To je klíčový okamžik ve změně rytmu a nálady – živá lidská řeč proniká do oblasti rytmické „technické“ hudby, připomínající zvuky kol a mechanismů. Velký muž nad stále kroužícím vláčkem dotváří krásný obraz připomínající, že tato realita zůstala v minulosti, protože z ní už všichni vyrostli. Téměř v každé zemi byly a jsou nádraží, kde stojíte, a čekáte na vlak. V tomto smyslu je železnice univerzálním fenoménem, který poznávají všichni, ale každý z ní má své vlastní asociace.

4. Hračka jako hudební nástroj

Pokusy s předměty, spojené s vytvářením zvuku, začaly již v rámci první vlny avantgardy na počátku 20. století²². Již v polovině 20. století se používání hudebních nástrojů-hraček, hraček a jiných předmětů stalo častým během druhé vlny avantgardy (například umělecké hnutí Fluxus). Tento trend je součástí hlavního proudu radikálních změn ve vztahu mezi hudbou a zvukem v hudební kultuře. John Cage začal nejen aktivně studovat povahu vnímání zvuku, ale také rozšiřoval sféru vizuálního v hudební performativitě. Od 60. let 20. století začaly vznikat performativní praktiky a směry výzkumu v oblasti spojení zvuku, hudby a vizuality. Kromě toho, postupný odklon od antropocentrismu, který se objevil v kultuře, přinutil hledat a zkoumat nové zdroje zvuku, od elektronických až po šum a předměty.

Použití hraček pro vytváření zvuku v hudebních a divadelních projektech vytváří zvláštní sémantické pole – od kombinace „nízkého“ a „vysokého“, což je charakteristické pro postmodernismus, až po návrat sakrální role hračky prostřednictvím zvuku.

4.1. Hračka-klavír

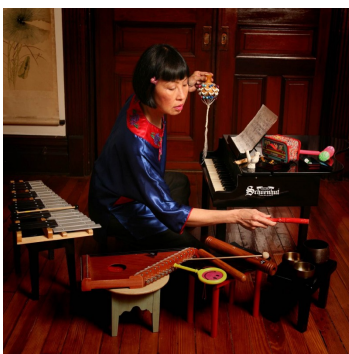
„Špatné hudební nástroje potřebují velké umění“

Marcel Duchamp

Margaret Leng Tan je singapurská muzikantka, která získala slávu jako první virtuos na světě hrající na dětskou hračku-klavír. Stala se známou především svým originálním provedením americké a východní hudby a také díky interpretacím hudby Johna Cage, se kterým pracovala skoro jedenáct let. V roce 1997 Margaret Leng Tan vydala desku *The Art of the Toy Piano*. Hračka-klavír tak poprvé získala status profesionálního nástroje.

Ve sbírce pianistky je více než 30 malých klavírů, svůj první nástroj si koupila v obchodě se starožitnostmi. Leng Tan kupuje i rozbité nástroje a opravuje je.

²² Například bych chtěla zmínit „Symfonii sirén“, jedno z nejvýznamnějších děl ruské avantgardy dvacátých let 20. století, kde se používají zvuky výstřelů, továrních sirén, syčení páry, hluk letadel a dalších strojů.



Margaret Leng Tan, photo: Kong Chong Yew

Avantgardní umělci hrají na předměty a hračky již od počátku 20. století, Leng Tan pokračuje v této tradici tím, že hraje na nádoby, píšťalku, zvonek na kole a další zvukové hračky, ale také třeba „na šachy“. Leng Tan také ve svých představeních používá ruční hrací skříňku s děrnou páskou.

„Hračka-hudební nástroj je nostalgická, pro dospělého je její zvuk vzpomínkou na dětství“²³, říká Leng Tan v rozhovoru o zvukovém specifiku hračkového nástroje. A dodává, že jako dítě nikdy nehrála na hračku-klavír, ale dozrála k ní až později.

4.2. Nástroj jako hra. Małe Instrumenty.

Hudebníci z polské hudební skupiny „Małe Instrumenty“ také používají celou řadu hraček-klavírů – od těch nejjednodušších pro děti, až po exkluzivní drahé modely. Kromě toho používá skupina na svých koncertech mnoho dalších malých hudebních nástrojů a hraček, jak ready-made tak i vlastní výroby.



„Małe Instrumenty“ 1. foto: <https://www.facebook.com/trytonos/> 2. foto Paweł Wyszomirski

Paweł Romańczuk je zakladatelem skupiny. Komponuje hudbu, vyrábí své vlastní nástroje, vede workshopy a teoreticky konceptualizuje své experimenty v článkách a knihách.

²³ *Margaret Leng Tan v Kyjevě (Маргарет Ленг Тан в Києві)*, <https://www.youtube.com/watch?v=zVNNP73HiKY>, autorský překlad

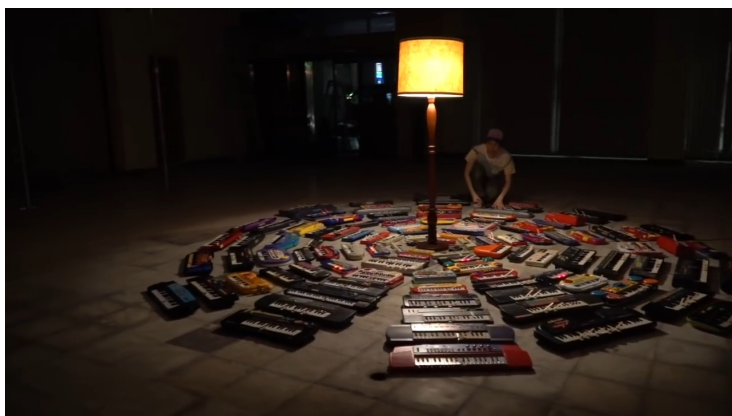
V našem rozhovoru Romańczuk řekl, že výběr hraček a hračkových nástrojů byl podmíněn různorodostí a unikátností zvuků, doslova jejich rozměry, pocitem intimity a privátnosti při interakci s nimi. Malá hračka obvykle není hlasitá, lze ji přiblížit blízko k uchu. Ale samozřejmě, říká Romańczuk, malé nástroje téměř vždy znamenají neobvyklý, jedinečný, odlišný, neprofesionální, velmi individuální zvuk.

Domnívám se, že pocit intimity je spojen i s personifikací objektu. Na rozdíl od typizovaného hudebního nástroje, který je prodloužením těla a vůle hudebníka, má hračka svou vlastní jedinečnost, vlastní charakter a unikátní soubor asociací, které vyvolává u diváka a to nejen zvukem, ale i svým vzhledem.

Hudební zájmy Romańczuka se neomezují pouze na používání hraček. V oblasti „konkrétní hudby“²⁴ experimentuje s analogovými nahrávkami zpěvu ptáků. Jedna ze statí v rámci projektu MIT „Being material“²⁵ je věnována nástrojům, které vydávají zvuky samostatně, bez účasti umělce.

4.3. Interference hraček. Asuna Araši.

Japonský zvukař a multiinstrumentalista Asuna Araši vytváří experimentální elektronickou hudbu. Mnohá z jeho vystoupení jsou vizuálními performancemi, ve kterých používá běžné a hudební hračky.



100 Keyboards, fotka ze záznamu: <https://youtu.be/Vh3H6x1GFn4>

V jednom ze svých nejslavnějších děl *100 Keyboards* používá stovku levných dětských a amatérských syntetizátorů na baterie. Jedná se o zvukovou instalaci, na které Asuna zkoumal fyzikální vlastnosti zvukových vln a pracoval s efektem

²⁴ „Konkrétní hudba“ (fr. „musique concrète“) je označení pro hudební směr, pro který je charakteristické mimo jiné použití nejrůznějších nahraných zvuků jako suroviny pro následující zpracování.

²⁵ <https://mitpress.mit.edu/books/being-material>

interferencí. Několik zvukových vln na stejné frekvenci se šíří několika směry, což vytváří složité rozdělení akustického tlaku. To způsobuje tzv. efekt „moiré pattern“. Navíc levné nástroje nereprodukuje notu přesně, frekvence stejných not se mírně liší. Čistota tónu byla také ovlivněna úrovní baterie v každém nástroji.

Vznikl tak složitý obraz zvukových vibrací, závisící na náhodných okolnostech a na místě posluchače v prostoru performance (posluchač se mohl pohybovat mezi nástroji).

S pomocí hraček se Asunovi podařilo dosáhnout účinku živého sboru, protože také lidský hlas vždy reprodukuje jednotlivé tóny s určitou nepřesností. Živý zvuk vznikl náhodným rozvíjením jednoduchého fyzického jevu v prostoru a čase.



100 hraček, foto: <https://sites.google.com/site/aaaaasunaaaaa/>

V další performanci *100 hraček* hudebník použil sto hraček rozložených na stole s hudebním zařízením. Vzadu za hudebníkem se promítal pohled na stůl shora. Asuna vytvářel zvuk z elektronických a tradičních nástrojů (např. kytary) a přidával k tomu zvuk vytvářený hračkami, který byl dále zpracováván elektronicky a prolínal se do celkového zvukového obrazu. Tato performance úspěšně vytváří obraz zvukové „hry“ – hračky se stávají nástroji na stejné úrovni jako „profesionální“ zařízení a nástroje se zase stávají hračkami.

4.4. Gumové hračky. Ondřej Adámek.

Ondřej Adámek je český skladatel působící v různých evropských zemích. Často experimentuje se zvukem i vizualitou, používá předměty a hračky spolu s klasickými nástroji. Například v kantátě *Polednice* pro orchestr a sbor (vycházející z balady Karla Jaromíra Erbena) dosahuje Adámek hyperrealistického pocitu přítomnosti ducha, a to nejen pomocí speciálních technik extrakce zvuku na klasických

nástrojích, ale také přidává do partitury hluky kuchyňských potřeb, starých dveří a pištění dětské hračky – gumového ježka. Adámek k úmyslnému zdivadelnění svého hudebního díla²⁶ podotýká, že hudební nástroje vytváří specifické vizuální obrazy a do hudební partitury jsou zahrnuty vizuální objekty.



Polednice, fotka ze záznamu: <https://youtu.be/xOPdjCxHJ8A>

V 10. letech 21. století uváděl Adámek inscenaci *Airmachine*, ve které zaujímal hlavní roli speciálně vytvořený hudební nástroj, pro jehož konstrukci se Adámek inspiroval u varhan. *Airmachine* je systém trubek a ventilů ovládaný MIDI-klávesnicí. Na koncích trubek jsou nasazeny různé předměty – balónky, lékařské rukavice, papírové frkačky a gumové hračky pro psy. Tento složitý nástroj hraje hlavní roli v surrealistické zvukové performanci.



Airmachine, fotka ze záznamu: <https://youtu.be/8BTf3rEeHaA>

Během posledních desetiletí se gumové hračky pro psy staly neuvěřitelně populárním nástrojem pro divadlo a hudbu. Adámek používá prasátko a tři slepice různých velikostí, pro obohacení zvuku jsou slepicím do úst vloženy balónky.

Tento projekt ilustruje postmoderní tendence v performativním umění: ironie; kombinace vysokého, sakrálního (varhany) a nízkého, profánního (gumové kuře); dekonstrukce zvuku, odhalování jeho zdroje.

²⁶ Adámek říká: „I set the story of the poem to music in a hyper-realistic, theatrical way“ (<https://ondrejadamek.com/listen/polednice-excerpt-1>).

4.5. Univerzální použití hračky. Petr Nikl.

Projekty českého malíře a hudebníka Petra Nikla je těžké jednoznačně definovat. Jedná se o improvizované performance s loutkami, i hudební koncerty s vizuálními prvky, i o experimenty se zvukem, grafikou, světlem, stínohrou.

Jeho představení často zahrnují statické hračky, figurky, vycpaná zvířata, mechanické hračky, robotické brouky a jiné předměty. Předmětnému divadlu dává do protikladu divadlo objektů: „Asi by se spíše smířil s označením *divadlo objektů*, pokud by se ovšem vůbec smířil s označením *divadlo*.“²⁷

V projektu *Výchovný koncert* s kytaristou Andrejem Šebanem a dalšími muzikanty Nikl využil spoustu různých objektů k vytvoření rytmu jak zvukového, tak i vizuálního.



Petr Nikl, foto: Divadlo Archa

Například, mezi množstvím činelů a jiných perkusí stála kyvadlová hračka s rotujícími gymnasty. Anebo figurky z dětských kostek seřazené na klavíru – to je také příklad vizuálního rytmu.

Klíčovou metodou je pro Nikla spontánní hra, improvizace a neopakovatelnost děje. V rozhovoru uvedl: „Baví nás výtvarné happeningy, kdy jsme sami překvapováni tím, co se objeví ve hře.“²⁸ S tímto je spojený jeho zájem o samohybné objekty. V performanci *Švábení* účinkují strojky pohybující se díky vibrační energii – brouci, švábi, myši, míče a zubní kartáčky. Nikl sype a vylívá barvu na velké plátno, pak tam pouští strojky, které barevnou stopu rozšiřují a tvoří náhodné vzorky. Kolem plátna vytváří muzikanti hudební atmosféru, vibrační strojky ji doplňují a rytmizují svým bzukotem.

²⁷ Karel Makonj. *Od loutky k objektu*, s. 156.

²⁸ *Tamtéž*



Švábění, fotky ze záznamu: <https://youtu.be/cL9N-6A1sLQ>

Kromě automatických vibračních malířů Nikl používá i jiné hračky: obtiskne na plátně obrázek plyšové opice, roztočí káči, mačká gumové pískací hračky. Během představení se vytváří unikátní grafické dílo, ale já se domnívám, že jsou plastická a hudební vrstva stejně důležité. Tento projekt mi připomíná dílo významného českého umělce Milana Grygara, ve kterém mechaničtí ptáčci vytvářeli během kresby zvuky a také formovali kreslený abstraktní obraz.



Mechaničtí ptáčci Milana Grygara, foto: ČTK, Václav Šalek

Stejně jako u Grygara se ve *Švábění* vytváří vizuální partitura hudebního díla, ale tato činnost u Nikla vypadá jako tanec – Nikl spolupracuje s objekty právě prostřednictvím tance. Ale je to opravdu spolupráce rovnocenných účastníků včetně diváků. Nikl k tomu poznamenává: „Přesunul jsem svou loutkovodičskou zkušenost mimo divadelní kukátko. Představoval jsem si, že jsem rybář lovící asociace a pomocí prutu s vlascem manipuluji s věcmi. Tyto věci, podobně jako loutky, zase zpětně manipulují mnou a nabízí mi spontánně další impulsy. [...] Ovlivňují mne. Jsem tam proto, abych byl nápomocen vzájemné hře jako její článek, nikoli její smysl. [...] Ale i ‚pouhá‘ divácká účast je stejně aktivní složkou. Každé představení vzniká jen díky fungující zpětné vazbě.“²⁹

Chci zdůraznit, že mechanické hračky – brouci, švábi a myši – lze zároveň vnímat ve třech významech: jako objekty, jako loutky a jako hudební nástroje. Tyto významy se

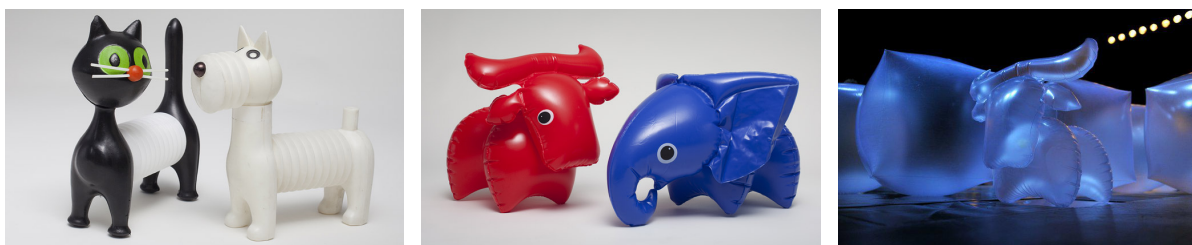
²⁹ Karel Král. „Vedený vodič Petr Nikl“, *Loutkář*, roč. 2016, č. 4, s. 42.

neustále mění podle kontextu, a proto zůstává konečné rozhodnutí o významu objektu na divákovi. Tuto vlastnost má v zásadě každá mechanická hračka.



1. Současné vibrační hračky. 2. Roboti. 3. Plakát z permormance Petra Nikla

Jeden z projektů, *Já jsem váš zajíc*, Nikl věnoval své matce Libuši Niklové, slavné umělkyni a designérce hraček. S jejími nafukovacími hračkami si hrálo několik generací dětí. Nyní jsou některé hračky Libuše Niklové ve sbírce Museum of Modern Art v New Yorku.



1, 2. Hračky Libuše Niklové, foto: <https://www.upm.cz>. 3. *Já jsem váš zajíc*, foto: Divadlo Archa

V dokumentární inscenaci o svém dětství Nikl používá nafouknuté hračky z polyetylenu, které připomínají hračky vymyšlené jeho matkou.

5. Praktická část

5.1. Apokalyptický cirkus. „Thank you ☺ Spasibo“.

V knize „Estetika nepřítomnosti“ cituje divadelní režisér Heiner Goebbels Gertrudu Steinovu: „Všechno, co není příběhem, může být hrou [...] To znamená, že divadlo může být mnohem širší: dokáže vytvářet různé dojmy pomocí pohybů, zvuků, slov, mezer, těl, světla a barev, které nás možná vzrušují přesně tím, že pro ně zatím nemáme žádné jméno.“³⁰ V roce 2017 jsme zahájili jeden z našich prvních projektů na DAMU. Spolu s Maryí Kamarovou a Ondřejem Menouškem jsme se rozhodli pracovat bez scénáře, hrát si s objekty a maximálně se vzdálit od psychologie, narativu a vyprávění. Semestrální zadání vytvořil Tomáš Procházka a Lukáš Jiříčka. Naším úkolem bylo nechat se inspirovat společnou prohlídkou pražského Výstaviště v Holešovicích a na jejím základě udělat nějaké audiovizuální, objektové nebo jakékoli jiné nečinoherní představení či performanci.

Vzhledem k tomu, že dané místo nám připadalo docela eklektické, kýčovitě a opuštěné, vystavlo v naší inscenaci téma apokalypsy, post-katastrofického světa a osamělosti člověka. Při procházce Výstavištěm jsme našli náš první předmět pro tento projekt – pískací gumovou hračku pro psy – slepici.



Ve výsledku jsme nashromáždili sbírku předmětů, se kterými jsme se při každé zkoušce pokoušeli interagovat. Budovali jsme vztahy mezi subjekty a objekty a snažili jsme se pochopit, čím jsou tyto věci pro nás. Během zkoušení jsme zažívali pocit podobný hraní dětské hry. Neznámé objekty jsme přesunovali jako figurky, mohli jsme je mezi sebou rozdělovat, skládat a umisťovat v prostoru. Vyhýbali jsme

³⁰ Heiner Goebbels, *Estetika nepřítomnosti* (Хайнер Гёббельс. *Эстетика отсутствия*. Москва: Электротئاتр Станиславский, 2015), s. 8, autorský překlad

se animací, oživení, subjektivizací. Potřebovali jsme od předmětů vytvořit vzdálenost, distanci. Proto jsme si k jevišti přisunuli schody, přesedli na ně a ponechali spoustu prostoru objektům. Předměty jsme přesunovali pomocí různých tyčí vlastní výroby. V našem „apokalyptickém cirkuse objektů“ hráli: kusy betonu, cihly, kameny, kazety, kostra deštníku, kuchyňská minutka, uzávěry na lahve, papírové trubice od ubrousků, skleněné nádoby a láhve, díly pro jízdní kola, železný táč, magnet, kus polystyrenu, menší rybářská návnada, plastové sáčky.

Zajímavý výsledek přinesla naše interakce s gumovou slepicí. Když jsme pomocí tyčí vtlačili slepici do skleněné nádoby, ta se začala postupně narovnávat a sklenici opouštět. Dojemně pískala a někdy vypadala jako úplně živá bytost, která zoufale bojovala o svůj život. Na jednu stranu to vypadalo, že je to poslední živé stvoření na světě po jaderné katastrofě nebo smrtícím viru. Zároveň ale zůstávalo být i gumovou hračkou pro psy. Skoro všechny další předměty byly objekty, alespoň pro nás to nebyly loutky. Mohli jsme tak vnímat slepici dvěma způsoby. Tento jev nazývá Henrik Yurkovsky „opalizací“, oscilací významů.³¹ Já si myslím, že se to mohlo stát především proto, že slepice je hračka, která má oči a nohy a její oživení je proto jednodušší, než oživení například cihly nebo mince. Obecně si myslím, že máme ve zvyku považovat hračky za subjekty a oživovat je.



Foto S. Kulikov

Totéž se stalo, v jistém smyslu bez našeho přičinění, se starým deštníkem, který bez látky a se zlomenou konstrukcí v určitý moment vypadal jako pavouk. To byl okamžik zrození obrazu, hry fantazie. „Hračka se stává objektem druhého řádu ne kvůli ikonické podobnosti některým označovaným, ale kvůli pragmatické podobnosti – blízkosti scénáře.“³² To znamená, že když jsme zvednuli starý deštník do vzduchu,

³¹ Karel Makonj. *Od loutky k objektu*, s. 130

³² Viktor Vakhshayn. „K mikrosociologii hraček: scénář, affordance, transpozice“ (Виктор Вахштайн „К микросоциологии игрушек: сценарий, аффорданс, транспозиция“), s. 16, autorský překlad

nečekaně jsme si začali představovat, že se jedná o pavouka. V divadelním kontextu byl loutkou, objektem, který se transformoval do subjektu. Podle sociologa Ervinga Hoffmanna by se deštník také mohl nazvat hračkou ve chvíli, kdy si s ním hrajeme na pavouka a ožívujeme ho.

Pokud se vrátím ke gumovému kuřeti, můžu také poznamenat, že tato hračka byla i hudebním nástrojem. V kontextu rytmu stopek vytvořilo jeho pípání hudbu. Takže mohlo pořád měnit všechny tři role v jednom představení – oscillovalo tak mezi objektem, loutkou a hudebním nástrojem.

5.2. Náhoda jako metoda. „36 dramatických situací“.

V roce 2017 jsem také nazkoušela inscenaci *36 dramatických situací*. Krátké komorní představení bylo součástí semestrálního projektu scénografů. Tento projekt vycházel z oživení grafických obrazů. Cílem bylo vybrat si jakýkoli obrázek a přetvořit ho do představení, do pohybu a prostoru.

Skoro ve všech svých projektech jsem vycházela z herních přístupů. Vždy se mi líbil princip spontánní dětské hry využívaný například v performancích Petra Nikla. Tento princip umožňuje pro mě jako pro performerku užívat si představení, divit se a předávat toto překvapení divákům. Také jsou mi blízké principy vizuálního koncertu a samostatné projevy loutek na jevišti, jako v *Piškanderdulé* od Vítka a Říčařové.

V této interaktivní performanci jsem pracovala s tématem náhody a předurčení. Diváci jeden po druhém hodili kostkou a určili tak scénář toho, co se bude dít, tedy jakým způsobem vyberu další hlavu ze skříňky. Během jedné reprízy jsem předváděla osm až dvanáct situací a díky kostkám byla každá repríza vždy jiná.

Hlavním objektem inscenace byla stará dřevěná loutka bez hlavy. Právě v takové podobě jsem ji koupila v obchodě se starožitnostmi. Dalším centrálním objektem inscenace byla skříňka s třiceti šesti hlavami z různých materiálů.



Zdroje inspirace pro vytvoření skříňky

Hlavním dějem celého představení bylo spojení (kombinace) jedné z 36 hlav a těla loutky. Samostatné hlavičky byly objekty, stejně jako tělo loutky bez pohybu a reakce. Ale ve chvíli, kdy tělo dostalo hlavičku, proměnilo se v subjekt. Jeho pohyb ale přesto zůstal stále stejný: loutka se nejdříve dívala do zrcadla a poté odehrála předurčený děj, který se odvíjel na základě materiálu a charakteru jednotlivé hlavy.



Akce s konkrétní hlavou často spočívaly v tom, že jeden materiál ovlivňoval druhý – loutka vzájemně působila na další objekty. Jednou ze 36 hlav byla plastová hlava ze staré hračky Santa Clause. Většina hlav byla vytvořena z přírodních materiálů nebo zeleniny – kámen, dřevo, šiška, brambory, řepa. Součástí projektu byly také hlavy ze sádky, parafínu, plastelíny a kinetického písku. V jistém smyslu lze tento projekt vnímat jako kombinaci objektového, loutkového a divadelního materiálu. Většina hraček zapojených do hry ale fungovala stejně jako objekty ve vizuálním divadle. Existovaly na scéně jako znaky.

5.3. Současný betlém. „Byl jeden domeček“.

Ve druhém ročníku jsem se podruhé zúčastnila objektového divadelního workshopu vedeného Agnès Limbos. To mě inspirovalo ke tvorbě vlastního projektu s hračkami.

Nejprve jsem shromáždila všechny hračky, které jsem měla a poté jsem se snažila sestavit sbírku z těch, které k sobě nějakým způsobem pasovaly. Na projektu jsem začala pracovat s mým manželem, který je vždy spoluautorem mých projektů.

Rozhodli jsme se udělat inscenaci beze slov, vizuální divadlo s hračkami. Zvukovou složku jsme vytvořili pomocí magnetofonů nebo hudebních hraček. Naším cílem bylo, aby hračka v inscenaci zůstala hračkou, objektem, a nestala se loutkou. Pomocí hraček a jejich kombinací jsme vyprávěli příběh. Dalším cílem bylo udělat představení pro celou rodinu, jak pro děti, tak i pro dospělé.



Využili jsme prvky divadla objektů, které používá Agnès Limbos a mnoho dalších režisérů pracujících s objekty: celek se odehrává na stole s hračkami, detail hraje herec³³, který se vždy dívá dopředu na diváka nebo na objekt. Pro celek jsme použili malé domečky, pro polocelek drobný plastový nábytek.

Celá inscenace byla takovým moderním vánočním betlémem. Byl to příběh o různých rodinách a osamělých lidech, kteří bydlí na vesnici. V každém domě bydlela jiná rodina a pes, jen v jednom domě měli černou kočku. Všechny hračky, které působily jako pestrá společnost bytostí, na konci představení „zpívaly“ vánoční koledu.



Zdálo se nám, že hračky mohou do inscenace přinést určitou ironii (stejně jako ten způsob fungoval v inscenacích Buchet a loutek). Téměř všichni lidé znají a v dětství

³³ Používám slovo „herec“, protože v divadle Agnès Limbos je herectví velmi důležité, ale nikdy to není loutkoherectví. Herec není ani manipulátorem, ani loutkářem.

pravděpodobně měli hračky Lego, plastová zvířata, dřevěné domečky, vojáčky. Nový pohled na staré hračky tak mohl diváka přizvat ke hře. Také jsme doufali, že estetický nesoulad vzniklý kombinací postav různých stylů, bude mít podobný ironický charakter, jaký funguje v inscenacích Buchet a loutek.

Z reakce publika se dalo usoudit, že inscenace připadá dospělým zajímavější, než dětem. Neustále jsme měnili scény, obrazy a situace, a to malé dítě nestíhá pochopit. Také estetický nesoulad pravděpodobně u dětí nefungoval humorně díky tomu, že jsme kombinovali styly a v takových kategoriích děti zatím nepřemýšlí. Podle mého názoru naší hlavní chybou bylo odmítnutí textu. Ve výsledku se stalo to, že během repríz rodiče vysvětlovali dětem každou scénu a v podstatě s námi hráli toto představení. Dalo by se říci, že to bylo úmyslné, ale nebylo to tak.

5.4. „Divadlo introvertů nebo nevím“.

Heiner Goebbels uvádí v knize „Estetika nepřítomnosti“ rysy „divadla nepřítomnosti“, mezi které patří například: zmizení herce ze scény nebo ze středu pozornosti, rozdělení efektu přítomnosti na všechny složky podílející se na inscenaci, oddělení hlasu od těla umělce a oddělení zvuku od nástroje, nepřítomnost narativu a jiné. Divadlo introvertů bylo také do určité míry pokusem vytvořit divadlo nepřítomnosti.

Mojí první myšlenkou bylo spojit do jedné skupiny výrazné introverty z DAMU a vytvořit s nimi neexpresivní, opravdu introvertní zvukový koncert. Vytvořily jsme skupinu, kde jsme si byly všechny docela blízké naším temperamentem a měly jsme podobné divadelní názory. Skupinu jsem vytvořila s Terezou Havlovou a Johanou Bártovou. Rozhodly jsme se, že se nebudeme opírat o žádný příběh a jen vymyslíme, komu budeme věnovat naše koncertní čísla. Náš scénář vypadal jako soubor kreseb, které naznačovaly, kterou z nás a v jakém okamžiku bude vidět (celý koncert měl být zahráný pod stolem).

Dokumentární inscenace, u kterých jsou impulsem k jejich vytvoření reflexe osobního života, příběhy rodiny nebo blízkých, se staly v evropském divadle populární již v 70. letech. Základem naší práce se staly vzpomínky na blízké lidi. Z našich domovů jsme přinesly různé věci, které nám někoho připomínaly, a také věci, které by mohly vydávat zajímavé zvuky. Zvukový aspekt byl totiž primární.

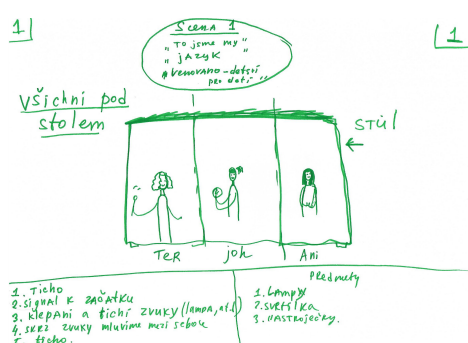


Želva, hrající v inscenaci (z osobní sbírky)

Každá z našich zkoušek byla jako hra. Občas jsme předem vymýšlely schématickou partituru. Nedostatek hudby jsme nahrazovaly zvuky, vzniklo tedy spíše zvukové představení, které bylo dialogem různých hraček.

Hračky, které jsme používaly, jsme rozdělily do dvou kategorií. Některé hrály role hudebních nástrojů, například dětského klavíru nebo malé sirény. Hrály jsme na ně nicméně neobvyklým způsobem, například Tereza Havlová hrála na struny převráceného klavíru, na houslích hrála místo prsty malou loutkou. Mechanická želva byla zároveň hudebním nástrojem, objektem a loutkou, v závislosti na vnímání diváka. Různá plastová zvířata, jako los či lev a další podivné bytosti, však zůstala jen jako objekty – dávaly jsme je na plochu stolu. Například jsme vytvářely mluvící obraz, ve kterém figuroval velký lev nacházející se mezi malými ovci. Také jsme používaly hračky a předměty k vytvoření stínohry pod stolem.

Předměty, na které jsme hrály, zůstaly většinou skryté a divák mohl jen hádat, co přesně je zdrojem toho nebo jiného zvuku. Zvuk se stal prostředkem komunikace s divákem, přenosem vzpomínek, pocitů a emocí. Tyto zvuky byly spojeny se specifickými dětskými vzpomínkami, třeba zvuk hry „Nu pogodi!“³⁴.



1. Úryvek z partitury inscenace. 2. Kapesní herní konzole „Nu, pogodi“

Závěrečným číslem koncertu byla etuda s kameny a velkými skleněnými baňkami. Všechny tři jsme stály u stolu, braly jsme kámen po kameni, kladly je na stůl a vyslovovaly do baňky jména pro nás důležitých lidí. Baňka zesilovala ale i trochu

³⁴ Sovětská kapesní elektronická herní konzole z 80. let.

zkreslovala zvuk našich hlasů. Zvuky, pohyby, hlasy – to všechno bylo součástí skoro neexistující hudební partitury. Rády jsme příležitostně improvizovaly, ale převážně jsme se držely předem vypracovaného schématu.

Bohužel jsme nebyly dostatečně připravené na větší množství diváků, kteří přišli na druhou reprízu. Nepodařilo se nám správně reagovat na vnější hluk, odcházející a mluvící lidi. Nedomluvily jsme se předem, jak budeme reagovat, a proto naše energie trochu poklesla. Přítomný „nepřítomný“ performer by zřejmě měl budovat vztahy s divákem podle určitých pravidel, na které ale ještě musíme přijít.



Tento komorní koncert jsme reprízovaly jen několikrát a nyní pokračujeme v práci na druhé části, ve které se chceme soustředit na náhodné vzpomínky, dokumentaci našeho dětství a fenomén reprezentace.

5.5. Sada dřevěných předmětů bez názvu. „Svátek nosorožce / Homo Ludens“.

Nově vzniklá inscenace navazuje na performanci „36 dramatických situací“ a rozvíjí principy a témata hry, náhody, neúplnosti, spontánnosti a nezávislé hry materiálů a předmětů. *Svátek nosorožce* je divadelní koláž starých, ztracených, zapomenutých, rozbitých předmětů, ale i těch probuzených k životu.

Inscenace nevycházela z textu, ale z vlastností předmětů. Vizuální inspirací pro mě byly staré dřevěné hry a hračky z 19. století, modernistické hračky, předmětové performance Bauhausu, a také současné objektové inscenace, například „Kostičkové divadlo“³⁵ Roosy Halmové.

Rozhodla jsem se vytvořit atmosféru velké oslavy, vizuální encyklopedie her, jako je tomu v případě Bruegelových *Dětských her*. Zkoumala jsem „Homo Ludens“ od

³⁵ Záznam z představení Roosy Halmové (Finsko): <https://youtu.be/Djzda00mVOo>

Johana Huizingy³⁶. Jeho hry popsané v knize se vždy nějakým způsobem protínaly s Bruegelovými obrazy.



Sbírka předmětů se postupně zvětšovala, něco donesli studenti a učitelé, něco jsem nalézala sama. Takže jsem jeden po druhém nasbírala čtyři velké krabice starých dřevěných předmětů: kousky nábytku, kostky, krabičky, míče, náradí. A začala jsem si s nimi na zkouškách hrát. Rozhodla jsem se nakreslit oči na ty předměty, které se měly přeměnit v postavy. Možná proto, aby měly blíže k dětem a nevypadaly jako rituální figurky. Z předmětů vznikly různé hry a hračky: mechaničtí sloni, kuželky, káči, panenky, praky, masky, hra na balanc, kolo štěstí, kostky, kolotoč a různé další.



Inspirace pro hračky: 1. Chodící slon od „Fisher Price“. 2. Kuželky-námořníci (30. léta 20. století)

Na zkouškách jsme s manželem, a zároveň spolutvůrcem, navíc používali projekci, gramofony, dvě závěsné lampy a jiná svítidla. Na jevišti jsme nechali spoustu drobných dílů předmětů, které jsme nijak neupravovali, přestože v sobě nesly potenciál pro další hry. Pro zvukovou složku jsme použili dva gramofony a několik starých desek (chtěli jsme, aby se zvuk vizualizoval pomocí rotací). Práce s deskami a gramofony byla jakýmsi odkazem na inscenaci *Piškanderdulá* a na Calderův *Cirkus*. Také jsme používali i hračky s vlastním zvukem.

³⁶ Johan Huizinga. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000.

Každou zkoušku jsme natáčeli na video. Postupně jsme rozšiřovali prostor. Začali jsme na ploše stolu a rozšířili se až na celou podlahu. Myslím, že hračky vypadají zajímavěji, když jsou prezentovány pohromadě. Rozhodli jsme se, že budeme jednat podle principu „husí“ hry – ta funguje na principu cesty s políčky, dva hráči, žetony a úkoly pro každé políčko. Používali jsme dvě velké hrací kostky, což je stejný princip, který jsem použila v projektu *36 dramatických situací*.

Se vznikajícím tvarem jsme nebyli vůbec spokojeni a těsně před premiérou jsme se rozhodli všechno obrátit naruby. Předpremiéra se konala na festivalu Proces na DAMU. Představení se stalo dokumentárním příběhem o tom, jak celá inscenace vznikla, mluvila jsem o hračkách a o postupu práce – typický postmoderní způsob, který se vyskytuje v literatuře, divadle i filmech. Během představení jsme na zeď promítali zpomalené video ze zkoušek.



Prakticky jsem nevěděla, co přesně budu během představení říkat, ale to bylo také součástí našeho konceptu – necvičit řeč, nepoužívat hereckou techniku, nebýt herečkou. Moje interakce s předměty spočívala v tom, že jsem jim buď dávala impulzy k pohybu, nebo jsem si s nimi hrála, rozmisťovala je po prostoru a mluvila o nich. Nebylo to loutkové představení a my jsme nebyli loutkoherci. Hračky se občas samovolně hýbaly a mohly být vnímané jako loutky, tomu jsem nevzdorovala. Snažila jsem se, aby se každý objekt pohyboval podle svého vlastního zákona. Například ramena a kyvadla se měla houpat, koule a káči se měly otáčet.



Popíšu jednu z akcí, kdy točící se kyvadlo na dlouhé niti sráželo kuželky, které měly tváře postav. Nejdříve jsem vyprávěla příběh objektu, název scény a poté jsem pustila kyvadlo a odešla. Na konci většinou zůstala alespoň jedna z postav stát. Díky samovolné a nepředvídatelné akci objektu vzbuzuje tato scéna pocit nebezpečí, nepokoje a soucitu.

Během představení někdy docházelo k neočekávaným situacím. Nazvala bych je „improvizacemi objektů“. Lampa, která byla zavěšená na kladce, samovolně sestupovala dolů, kvůli váze dětských kreseb, které byly přilepené na jejím stínidle (byly tam proto, aby divákům nesvítilo do očí). Tato situace nebyla nijak plánovaná. Mechaničtí sloni také chodili po dřevěném prknu podle svých vlastních podivných pravidel, pokaždé jinak. Chtěla jsem mít ve své sbírce více takových objektů, které by se mohly chovat nepředvídatelně. Samostatný či samovolný pohyb čehokoli byl jedním ze základních východisek inscenace.

Několik repríz, které jsme odehráli v Jičíně o Vánocích, bylo úplně jiných, než předpremiéra a premiéra. Věděli jsme, že naším publikem budou malé děti a jejich rodiče a proto jsme se rozhodli učinit představení interaktivnějším. Každému divákovi jsme dali jedno číslo, které odkazovalo ke stejnému číslu nalepenému na hračce. Chtěli jsme tedy, aby se děti neúčastnily přímo hraní, ale aby hračkám fandily. V představení jsme ponechali jen soutěžní hry, proto, aby výherní čísla získávala ceny. Samotné ceny se losovaly podle kola štěstí. Tato vánoční repríza se velmi odlišovala od premiéry na DAMU, která měla spíše dokumentární charakter, byla o lidech a předmětech a ve které jsme nic nehráli. V Jičíně se ale všechno proměnilo v jednu velkou hru s hrami a hračkami.

Myslím si, že projekt *Svátek nosorožce / Homo ludens* zůstává otevřený a nemá omezení v podobě konkrétního scénáře. Spontánní myšlenky, interakce s objekty a jejich reakce jsou u tohoto konceptu nejdůležitějšími prvky. Bylo by to zajímavé se pokusit zahrát jej jako loutkové představení, ale zatím zůstává v rámci postdramatického divadla objektů, kde jsou všechny složky představení (umělci, předměty, hudba, světlo) rovnocenné.

Závěr

Hračka je součástí materiální kultury. Je předmětem, se kterým vyrůstají děti v běžném životě, ale který je zároveň také součástí divadelního procesu. V kontextu divadla se o hračce tolik nemluví, spíše o ní mluví psychologové a sociologové. Od doby, kdy jsem nastoupila na DAMU, se však hračka stala součástí mého profesního života, mým stálým partnerem a inspirací. Hračka má svůj vlastní příběh, zahrnuje i ducha doby, i vzpomínky na rituály. Ve své práci se věnuji tomu, jak konkrétní hračka svojí podobou působí na vnímání diváka a jak se mění její význam v souvislosti s jednáním performerů a předmětů kolem ní. Popsala jsem řadu příkladů, kde režiséři převracejí zřejmé významy hračky, deformují jejich smysl nebo si s nimi hrají (třeba Gornicka, Doron, Espinoza, Nikl, Buchty a loutky).

Ve třetím ročníku jsem cílevědomě zkoumala divadlo objektů, zabývala jsem se také jeho zvukovým potenciálem. Hračka měla v mých projektech nejdůležitější roli. Ve výsledku jsem se účastnila tří projektů, z nichž každý byl vytvořen ve skupině. První je skupina PYL, kde jsme spolu s dalšími scénografkami zkoumaly vlastnosti prostoru a jeho zvuků, inspirovaly jsme se realitou běžného života a post-sovětskou estetikou. V našich projektech pokračujeme ve výzkumu vlastností objektů, který jsme společně zahájili na projektu *Spasibo ☺ Thank you*. Druhý projekt, ve skupině introvertů, se týkal zvukových možností hračky. Ve skupině scénografek a režisérek jsme vytvořily koncert, v němž jsme se snažily použít zvuk hraček oddělený od jejich vizuality. Byly to první pokusy pracovat se zvuky objektů a jejich významy, a nyní v této práci pokračuji. Můj bakalářský projekt *Svátek nosorožce / Homo ludens* je inspirován dřevěnými lidovými, divadelními a moderními hračkami. Pokusili jsme se s dalším umělcem vytvořit projekt vycházející z existujících předmětů, vymyslet vizuální dramaturgii.

Během svého dalšího studia bych chtěla prozkoumat některé neobvyklé typy hraček v divadle, například mluvící hračky, a také prohloubit svůj pohled na objekty v kontextu současných filosofických teorií (například, tzv. object-oriented ontology, actor-network theory).

Hračka je zvláštním objektem pro vizuální divadlo. Má schopnost ovlivnit performerů a zároveň i proces představení. Ale především je zajímavé, jak na sebe navzájem působí hračka a performer, jak funguje dialog mezi předmětem a člověkem a jak divadelní tvorba snižuje odstup mezi nimi a pomáhá odhalit něco nového o světě a o sobě.

Slovník

Hračka – Ve skutečnosti hračku definuje více než cokoli jiného to, co představuje (člověka, předmět každodenní potřeby jako například telefon atd.). Hračka je nepochybně reprezentace, obraz, objekt druhého řádu. (Gilles Brougère)

Loutka – Kdykoli herec svou hrou vybaví jakýkoliv předmět na jevišti tak, že divák chápe veškerý pohyb a chování tohoto předmětu jako projev vnitřního života obrazu tímto objektem v mysli diváka vyvolaného, pak onen divák ve svém vědomí identifikuje daný předmět jako loutku. (Jaroslav Etlík, *Divadlo jako zakoušení*)

Subjekt – jednající bytost, vždy polidštěné živé (případně oživé) entity. (Jaroslav Etlík, *Divadlo jako zakoušení*)

Objekt – protiklad subjektu, věc, předmět, který zůstává sám sebou ve své předmětnosti. Loutka, zbavená výsad subjektivity, se dostává do světa objektu. (Karel Makonj, *Od loutky k objektu*)

Hudební nástroj – je zařízení (nástroj) k vydávání tónů a zvuků používaných v hudbě. (Wikipedia)

Performer – člověk na jevišti, který nehraje, existuje. Svým způsobem se doslova stává animátorem. Stojí mimo a nad svým subjektivním fiktivním světem. (Karel Makonj, *Od loutky k objektu*)

Vizuální dramaturgie – dramaturgie, která se nepodřizuje textu a svobodně rozvíjí svou vlastní logiku (Hans-Thies Lehmann, *Postdramatické divadlo*)

Loutkové divadlo – je takové divadlo, v němž se loutka projevuje ve funkci jevištního subjektu. (Karel Makonj, *Od loutky k objektu*)

Divadlo objektu nebo objektové divadlo – je divadlo věcí, předmětů, ve kterém předmět zůstává ve své předmětnosti. (Karel Makonj, *Od loutky k objektu*)

Předmětné divadlo – nefigurativní divadlo ve kterém herec – demiurg je pánem svého vlastního světa předmětu. Objekt proměňuje v subjekt. (Henryk Jurkowski, *Magie Loutky*)

Opalizace – proměnlivost funkce objektu mezi jevištní postavou a předmětem v jeho prvotních funkcích. (Henryk Jurkowski, *Magie Loutky*)

Soupis citací použitých pramenů a literatury

Literatura

1. Benjamin, Walter. „The Cultural History of Toys“. In: *Selected Writings, Vol. 2, 1927–1934*. Cambridge, Massachusetts, and London (England): Belknap Press of Harvard University Press, 1999.
2. Brougère, Gilles. „The toy and the sociology of childhood“ (Gilles Brougère, „Jouet et sociologie de l'enfance“, communication au Colloque Européen du Jouet et de l'Enfance, Moirans-en-Montagne, 5-6 juin 1997).
3. Chalupová, Simona, Horníková, Denisa (ed.). *František Vitek a Věra Říčařová: Jeden život*. Muzeum loutkařských kultur v Chrudimi, 2013.
4. Goebbels, Hajner, *Estetika nepřítomnosti* (Гёббельс, Хайнер. *Эстетика отсутствия*. Москва: Электротheater Станиславский, 2015).
5. Goffman, Erving. *Analýza rámců: Pojednání o uspořádání zkušeností* (Гофман, Ирвинг. *Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта*. Москва: Институт социологии РАН, 2003).
6. Goldberg, Roselee. *Umění performance. Od futurismu k současnosti*. (Голдберг, Роузли. *Искусство перформанса. От футуризма до наших дней*. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017).
7. Huizinga, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000.
8. Jurkowski, Henryk. *Magie loutky*, Praha: Studia Ypsilon, 1997.
9. Klíma, Miroslav, a kol. *O animace*. Praha: Pražská scéna, 2019.
10. Král, Karel. „Vedený vodič Petr Nikl“. *Loutkář*, roč. 2016, č. 4, s. 42.
11. Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelní ústav, 2007.
12. Makonj, Karel. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007.
13. Vakhshayn, Viktor. „K mikrosociologii hraček: scénář, affordance, transpozice“. *Logos*, roč. 2013, č. 2, s. 3 (Вахштайн, Виктор. „К микросоциологии игрушек: сценарий, аффорданс, транспозиция“. *Логос*, 2013, №2, Москва, с. 3).
14. Vojtíšková, Zuzana. „Svět se řítí do ďáblovy řiti“, *Loutkář*, roč. 2016, č. 3, s. 52.
15. Vondráková, Adéla. „Objekty nehledám, to ony hledají mne“, *Loutkář*, roč. 2018, č. 1, s. 78.
16. Zincov, Oleg. „Rimini Protokoll: Divadlo (spolu)účasti“, *Teatr*, roč. 2015, č. 19 (Зинцов, Олег. „Римини Протокол: Театр (со)участия“, *Театр*, 2015, №19).

Internetové zdroje (výběr)

[cit. 14. 05. 2020]

1. *Ondřej Adámek, Airmachine, video*, <https://ondrejadamek.com/airmachine/video/>
2. *O beránkovi, který spadl z nebe“*
<https://www.naivnidivadlo.cz/cs/o-berankovi-ktery-spadl-z-nebe>
3. *Male Instrumenty*, <https://maleinstrumenty.bandcamp.com/>
4. *David Espinosa, Scale theatre*, <https://davidespinoza.org/scale-theatre/>
5. *Divadlo žije*, Profil loutkářského souboru Buchty a loutky, TV, ČT art
<https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1095352674-divadlo-zije/214542158010002>
6. *Buchty a loutky – Sedm Statečných*, <https://youtu.be/0xmfy4csBZ0>
7. *Ó – Cie Gare centrale (Agnès Limbos)*, <https://youtu.be/-kDglhne1W8>
8. Petr Nikl – „Švábí arabesky“, <https://youtu.be/cL9N-6A1sLQ>

Poděkování

Děkuji všem pedagogům DAMU za inspiraci a zajímavé tříleté studium, především Tomáši Procházkovi, Robertu Smolíkovi, Františku Skálovi a Kristýně Täubelové, kteří mi věnovali nejvíce času a úsilí. Děkuji svým spolužákům scénografům za pomoc, rady a přátelství. Děkuji mému manželovi Semionu Kulikovi za podporu a spolupráci. Děkuji Antonínu Brindovi a Bětce Uhlíkové za korekturu.

Příloha č. 1. „Svátek nosorožce / Homo Ludens“, fotodokumentace z projektu, 2019:

